
進撃の巨人
ATTACK ON TITAN
エンド オブ ザ ワールド

壁の中で生まれて死んでくのか？
それでいいのか





壁外調査が始まる。
新しい土地が手に入れば、
何処に住むのも自由だ

100年以上前、突如現れた巨人たちに人類の大半は喰われ、文明は崩壊した。
この巨人大戦を生き残った者たちは、巨大な壁を三重に築き、内側で生活圏を確保することで平和を保っていた。

だが、誰もが知っていた。そんな平和は、あの絶望の音が鳴るまでの序章に過ぎないということを。
ふたたび巨人が現れたのだ！

巨人たちは、何処から来たのか？　何処に向かうのか？

地獄の淵で、エレンはミカサを見失った……。
踏みつぶされた約束。
刈り取られた未来、喰いちぎられた夢。
それでもボクたちは、一縷の希望を捨てなかった。

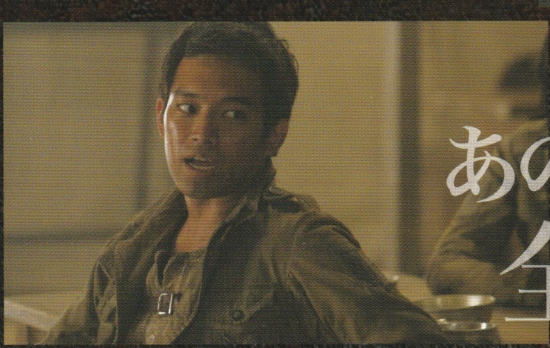


破壊された外乃壁を
修復することは
われわれの悲願です

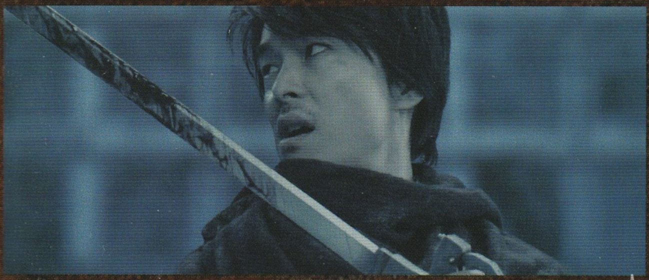


壁のこの部分を
爆破して穴を塞ぐ。
以上が
外壁修復作戦





あの調査兵団でさえ、
全滅した作戦だぞ





いまのわれわれには、
この立体機動装置がある

心臓を捧げよ！



巨人は不死身じゃない。
後頭部より下、
うなじにかけてを大きく損傷すれば
再生することなく絶命する

暗澹たる道に光はあるのか？

窮地を救ったのは巨人殺しの英雄、シキシマ隊長。
そして傍らには……ミカサがいた。

エレンは変わり果てたミカサの姿に戸惑い、混乱し、失望する。

巨人たちの数と力に圧倒され、なすすべもなく、逃げ惑う隊員たち。そして遂にエレンが……！

全滅は時間の問題、のはずだった……。
だがその時、巨人に喰われたはずのエレンが！

たとえ復讐を果たしても、心に空いた穴は修復できない。
本当の姿を見失っていくエレン。

彼らは何処から来たのか？　われわれは何処に向かうのか？



世界は残酷。
私は巨人を
殺すだけ……



エレンが喰われた

やることは変わらない。
巨人たちを倒す！







《エレン》

三浦春馬

HARUMA MIURA
AS
EREN

1990年4月5日生まれ。茨城県出身。主な映画出演作品に、『キャッチ ア ウェーブ』(高橋伸之監督／06)、『恋空』(今井夏木監督／07)、『奈緒子』(古厩智之監督／08)、『クローズZEROII』(三池崇史監督／09)、『ごくせん THE MOVIE』(佐藤東弥監督／09)、『君に届け』(熊澤尚人監督／10)、『東京公園』(青山真治監督／11)、『キャプテンハーロック』(荒牧伸志監督／13／声の出演)、『永遠の0』(山崎貴監督／13)、『真夜中の五分前』(行定勲監督／14)がある。

エレンは誰かのために何かをすると決めた時、エネルギーを増幅させる気持ちの強さを持っている。

── 前篇の最後でエレンは、自分に巨人になれる能力があることを知ったわけですが……。

心の中で何かを成し遂げたいと、漠然とエネルギーを放出していたけれど、物語の後半で自分に巨人になる力があるとわかったときに、彼は誰かの力になれるんだと自覚した。その中で進むべき道や目標を見つけ、今までよりもっと大きな力を発揮することができたんじゃないかと思います。そこからエレンはどんどん成長していくはずだし、そういった部分が観る方々にも伝われば嬉しいです。

── エレンはシキシマによってこの社会の仕組みや巨人の成り立ちを教えられます。

エレンにとってはどれも信じられないことだったと思います。ですが、事実を告げたシキシマが、自分の憧れであり、男として嫉妬心を持つ対象であることもあって、彼の言うことに引き込まれていくんです。あのシーンは演じていて、楽しかったです。それまでの世界観とは全く違った、異質で空虚な空間での二人芝居だったので、長谷川博己さんと"少し演劇的な要素を入れてやった方が面白いよね"など、話し合いを重ね、撮影に臨みました。

── エレンにとって、シキシマとはどういう存在なのでしょうか？

シキシマはエレンに、自分は何て無知なんだろうと気づかせてくれる存在だと思います。前篇でミカサと再会した時、傍にシキシマがいたことを知って、エレンが叫ぶシーンがあります。あのシーンは二人の仲にエレンが嫉妬しているわけではなく、エレンが自分の無力さに対して声を上げていると解釈しました。だから彼にとってシキシマは、超えられない壁のような人間だった。それで社会や巨人のことも、シキシマが言うことを鵜呑みにしてしまい、シキシマの作戦が人類のためだと思って一度は協力を試みます。ですが、それが大勢の人の命を奪うと知った時に、今度は人類のために彼を止めなければならないと思う。その時点でエレンにはシキシマに勝てる可能性は低かったと思います。でも、エレンは誰かのために何かをすると決めた時、エネルギーを増幅させる気持ちの強さを持っている。その気持ちを持ってシキシマに立ち向かっていくんだと思います。

── ミカサに対しては、どのような想いを寄せていたと思いますか？

全篇を通して、ミカサを自分の家族のような存在だと思って演じていました。心が通じ合っている家族。それが前篇冒頭の別れをきっかけに、一時関係がこじれてしまうんですが、ミカサがエレンの行動や生き方に改めて気づき、お互いを思い始める。この状況の中では生死をともにする仲間でもありますし、恋人というよりも家族に近い関係だったと思います。

── 3カ月の撮影でいちばん大変だったことは？

巨大な扇風機で風を送り、粉が舞っている空間での撮影だったので、風の強さと粉でとにかく目が痛かったです。その中で目を開けながら気持ちを入れていくのが大変でした。また、これほど多くのスタッフ、キャスト、エキストラの皆さんに囲まれての撮影は初めてだったので、体力面だけではなく精神面でもエネルギーを使っていたように思います。いつも心の位置を中心に集めていないと自分を見失ってしまうんじゃないかというプレッシャーもありました。でも撮影を通してたくさんのことを勉強させていただいたし、皆さんのサポートがあったおかげで大変なことも乗り越えられました。今までにない経験をさせていただいて、この作品に出演させていただいたことに心から感謝しています。

（構成＝金澤誠）









《シキシマ》

長谷川博己

HIROKI HASEGAWA
AS
SHIKISHIMA

1977年3月7日生まれ。東京都出身。主な出演作品に、『映画 鈴木先生』（河合勇人監督／13）、『地獄でなぜ悪い』（園子温監督／13）、『舞妓はレディ』（周防正行監督／14）、『ラブ＆ピース』（園子温監督／15）、『この国の空』（荒井晴彦監督／15）、TVドラマ「セカンドバージン」（10／NHK）、「鈴木先生」（11／TX）、「家政婦のミタ」（11／NTV）、「八重の桜」（13／NHK）、「雲の階段」（13／NTV）、「MOZU」（14／TBS、WOWOW）、「デート～恋とはどんなものかしら～」（15／CX）がある。

（本インタビューは、ぜひ映画鑑賞後にお読みください）

── 前篇では作業員たちのリーダー的な存在だったシキシマですが、後篇は彼の見え方がガラリと変わりますね？

後篇ではシキシマが“ある特別な存在”であることが明かされるんですが、前篇では観客にそのことを伏せておきたい。ですから、それを気づかせないように気をつけました。それで前篇は物事を達観している雰囲気を持ちつつ、何かを知っていると匂わせる感じでやってみました。イメージとしては『ブレードランナー』（リドリー・スコット監督／82）のレプリカントが、正体を隠して人間の中に溶け込んでいるような感じですね。それが後篇ではシキシマに関するいろんなことがわかってきて、だからこいつはこういうキャラクターだったのかとわかってくれればいいのかなと。最後まで観終わると、彼のとったいろんな行動を納得していただけると思います。

── 撮影現場ではもう少し、シキシマの台詞の言い方にエキセントリックでクレイジーな雰囲気があった気がするんですが？

後からオールアフレコで台詞を録ると伺っていたので、アフレコをする時に、もう少し気持ち悪くしたいと監督と話していたんです。シキシマは純粋な人間ではないですし、イメージとしてはずっとローテンションで、頭の中で囁いている感じでやったらどうかと。何パターンか言い方を試してみて、その中から監督と相談して今の感じになりました。ただ大変でしたね。もう一度シキシマを演じていく感じでしたから、脚本を読み直してどんなふうに伝わったらいいのかとか、監督と一緒に細かい部分を検証しながら台詞を入れていきました。こういう映画に関しては、アフレコでできたのは良かったと思います。よりキャラクターが深まった部分があると思うので。

── シキシマの目的は、今ある壁に囲まれた世界を壊すことなのですね？

観客のみなさんは、最後まで観終わると、彼のとったいろんな行動を納得していただけると思います。

目的ははっきりとはわかりませんが、エレンに対して“一番駄目なものは安全だ、もう終わらせよう、新しい時代を作るんだ”とシキシマは言います。つまり今の支配体制を壊して何か違うものを生みだすんだと。そういう世界をともに創る仲間としてミカサやエレンに期待していたんじゃないかと思うんです。でも、なかなか彼の思う通りにはいかないのですが。

── エレンと格闘する場面がありますが、そこでは圧倒的な力の違いを見せつけますね？

あの格闘シーンでは、エレンを弄んでいる感じを出したかったんです。欲を言えば、僕が殴るとエレンがバーッと飛んでいくとか（笑）。そこまで強さの差が出れば面白かったかなと。もっと超人でも良かったんじゃないかとか、いろんな発想は生まれましたね。そのすぐ後に鎧の巨人とエレン巨人が闘う場面があるんですが、あそこを観て三浦春馬君と“自分で巨人も演じたかったね”と話していました。そうすればエレンと闘った時の技なども、巨人同士の闘いにも反映させることができたでしょうし。でも実際に巨人を演じるとなったら、メイクも含めて相当大変なんでしょうけれど（笑）。

── この二部作を通して、長谷川さんから観客に伝えたいことは？

誰にでも各々の壁があると思いますし、この作品はそういう普遍的な物事や今の世の中と照らし合わせて観ることができると思うんです。自分の壁を突破できないでいる人がこの映画を観たら、何かカタルシスを感じていただけると思うんですね。そこで一歩踏み出す勇気のようなものを得られたり、元気になることができたらいいなと思います。またこういう作品を多くの子供たちに観てもらって、映画の世界に憧れて、この業界に入ってくる人が増えてくれたら、僕はとても嬉しいです。

（取材・構成＝金澤誠）









《ミカサ》

水原希子

KIKO MIZUHARA
AS
MIKASA

1990年10月15日生まれ。アメリカ、テキサス州ダラス出身。主な出演作品に、映画『ノルウェイの森』(トラン・アン・ユン監督／10)、『ヘルタースケルター』(蜷川実花監督／12)、『I'M FLASH!』(豊田利晃監督／12)、『プラチナデータ』(大友啓史監督／13)、『トリック劇場版　ラストステージ』(堤幸彦監督／14)、TVドラマ「失恋ショコラティエ」(14／CX)、「信長協奏曲」(14／CX)、「心がポキッとね」(15／CX)がある。

尖がった強さから、何かを守りたいという強さに変わる、そんなミカサの心の変化を観ていただきたいです。

── 前篇では巨人を倒す殺人マシーンのようだったミカサが、後篇では変化していきます。

前篇ではシキシマと行動をしていたミカサですけれど、ここでは作業員のみんなとチームで行動することで、彼女に変化が見えてくるんです。かなりのチームワークが必要になるので、キャストのみんなが本当に仲良くなって、チームとして連動がとれるようになることがいちばん大事だと思っていました。ですから撮影の合い間には、自分から話しかけるようにしていましたね。みんなと役名で呼び合って、サシャは可愛いですし、ハンジさんがいると楽しかったです。エレンの三浦春馬さんは主役としてのプレッシャーもあったと思うんですが、役と常に向き合っていて、エレンが入るとチーム全体が締まる感じがしました。本当にしっかりされた方で、みんなでディスカッションをする時にも助けられました。現場には巨人がいませんから、お芝居の時、何処に目線を向けるのかも、みんなで話し合う必要があったんです。こういうお芝居の経験は誰もが初めてだったので、先輩も後輩もなく、“ここから巨人の手がこう来るから、私たちはこっちに行くっていうことでいいんだよね”とか、みんなで一所懸命に話し合って。そういう時間を過ごすことから、自然に仲間意識が生まれていきました。

── ただ撮影は順番に行われたわけではなく、前篇と一緒に撮っていましたよね。

チームでの撮影の合い間に、まだシキシマに捉われて一人で思いつめている前篇のシーンの撮影が入って来た時には、音楽を聴いて気持ちを切り替えていました。ビョークの曲で前篇のミカサを連想させる音楽があったので、それを聴いたらあの頃のミカサに自分が変わると信じ込んでやっていました。そうすると本当に気分が変わって、とても効果的でしたね。他にも走ったりする時にはビートの速い曲を聴いて心拍数を上げてみたり。この映画をやる時に私の中では、テンポやリズム感が大事だと思ったんです。その部分で音楽には随分助けられました。

── シキシマが壁の内側の人間を倒すと宣言した後に、ミカサにキスをする場面がありますね。そこで彼女はシキシマの頬を張る。彼女の気持ちの変化を、どう捉えましたか？

シキシマは、ミカサとエレンに過去何があったかを知っているわけですよね。それにもかかわらずああいう行為に出るというのは、ミカサ的にもどうなのよと思ったでしょうね。また彼女はエレンや仲間と行動をともにすることで、シキシマに洗脳された状態から、もっと人間らしい本来の自分に戻っている。以前のミカサならシキシマにどうされても何も感じなかったかもしれないけれど、自分自身に還った彼女はキスされて、咄嗟に彼の頬を張ってしまった。だからミカサ本人も驚いていると思うんですよ。あそこの場面では思いきり長谷川さんの頬を張ったんですが、私も手が痛かったので、張られた長谷川さんはその何倍も痛かったと思います（笑）。

── 今回のワイヤーアクションでは、ミカサが逆さになってエレンの手を持ち上げる終盤の場面が印象的です。

エレンが重かったです（笑）。あの時には本当に三浦さんを持ち上げなくてはいけなかったし、自分は逆さなので頭に血がのぼってきて大変でした。技術的にも難しくて、さらに体力的にも一度体を休めないとできない状態だったので。でも完成した映像が、本当に神々しくてきれいなシーンに仕上がっていたので、頑張ったかいがありました。

── 後篇を観られる方々にメッセージを。

ミカサ的にはいろんな人の愛に触れて、今までの尖がった強さから、何かを守りたいという強さに変わっていくので、そこを観てほしいですね。映画全体としては前篇の謎が明らかになっていきますし、思いもよらないことがたくさん起こりますので、そこを驚きながら楽しんでいただきたいです。

（取材・構成＝金澤誠）









《クバル》

國村隼

JUN KUNIMURA
AS
KUBAL

1955年11月16日生まれ。大阪府出身。主な映画出演作品に、『KILL BILL vol.1』(クエンティン・タランティーノ監督/03)、『アウトレイジ』(北野武監督/10)、『風立ちぬ』(宮崎駿監督/13/声の出演)、『許されざる者』(李相日監督/13)、『地獄でなぜ悪い』(園子温監督/13)、『あさひるばん』(やまさき十三監督/13)、『渇き。』(中島哲也監督/14)、『寄生獣』2部作(山崎貴監督/14、15)、『at Homeアットホーム』(蝶野博監督/15)、『天空の蜂』(堤幸彦監督/15)、『ちはやふる 上の句/下の句』2部作(小泉徳宏監督/16)などがある。

（本インタビューは、ぜひ映画鑑賞後にお読みください）

── 國村さんは、原作の存在は事前にご存知でしたか？

もちろんタイトルは聞いたことがありましたが、“『巨人の進撃』ならわかるけれど、何で『進撃の巨人』なんだ”と思ったくらいのことでした（笑）。それと皮膚のない筋肉剥き出しの巨人が出てくることも知っていました。でも、いろんな予備知識を持つよりもこれは樋口作品ですから、いつものように脚本だけで世界観をイメージしていくのがいいと思いました。この作品は、一種の“神話”を描いていますね。

── クバルはオリジナル・キャラクターですが、樋口監督と役について話し合われたりされましたか？

最初に樋口監督が言っていたのは、『イングロリアス・バスターズ』（クエンティン・タランティーノ監督／09）に出てくる、クリストフ・ヴァルツが演じたナチス・ドイツの親衛隊ハンス大佐。イメージで言うとあれなんです、と。それで『イングロリアス・バスターズ』のDVDを渡されて。ハンス大佐が持つある種の残虐性と天然ボケのように抜けた部分、それと変な言い方かもしれませんが、ある種の明るさ、そういったものがほしいと監督は仰ったんだろうと思いました。特に前篇では、いかにも悪役という方向性ではクバルは出てこない。実際、彼は自分が悪いとは露ほども感じていない人物だと思います。存在として少し変と言いますか、クバルは巨人になれる能力を持っているわけで、その辺りも組織の中にはいるけれど、どこか違和感のあるハンス大佐と似たような肌合いのキャラクターだと感じました。ただそれが前篇でバレてはいけなくて、後篇になった時に「そうだったのか！」と思わせないといけない。その辺のサジ加減が必要でした。

── クバルはこの世界の支配者側を代表する人物です。

富を独占している人たちが、この世界では三重の壁の中心にいる。今の現実社会に照らし合わせると、そういう人たちは実質的に体制を動かすようなことは、考えていないんです。ただただ富を蓄積しているだけでね。その結果として世界の実権を握っている。クバルもその中の一人で、後篇冒頭のエレンの父親のエピソードなんかを見ても、彼は若い頃から野心家だったんでしょうね。実権を握る者として時々民衆に恐怖を植え付けるために、巨人は伝説ではなく現実の存在だと見せつけなくてはいけない。その実行者がクバルなんです。

クバルは、自分が悪いとは露ほども感じていない。そういう人物だと思います。

── 後篇のクライマックスでは特に、声を張った台詞が多いように感じましたが？

この作品はオールアフレコで、実は前篇冒頭に出てきた超大型巨人のうなり声。あれも僕がやっているんです。そういう声をやっているうちに、どんどんライブのイメージに近づけてセリフを言うようになりました。舞台などのライブでは、広い会場の空間全部に自分の意識を取り込む感じでしゃべるんですけれども、ここではそういう意識で演じることで、ある種のスケール感や大きさに繋がるだろうと。また、クバルは整列した作業員たちの前で話すとか、演説する場面が多くて、近距離で相手の目を見て話すことがほとんどないんです。いつも不特定多数の人にものを言っている感じを拡げていけば、クライマックスの大声を出す場面に繋がっていくだろうと思いました。

── 巨人になった後は、クバルは首の付け根に取り込まれているわけですが、あの撮影はいかがでしたか？

僕としては巨人がガンダムのモビルスーツなんだと思ってやっていました。ガンダムの場合は目の前に操縦盤があるんだけれど、巨人は自分と繋がった神経によって動いていると。あの取り込まれた時の特殊メイクには1時間はかかります。

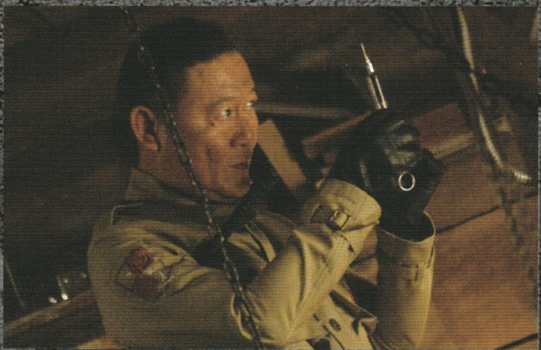
──『進撃の巨人』を通して観客に何かメッセージがあれば。

突拍子もないお話に見えますが、壁とか巨人を何かに置き換えると、これは非常にリアリスティックな作品だと思います。ご覧になる多くのお客さまは原作のファンだと思いますが、クバルやシキシマといった新しいキャラクター、さらには迫力ある音や映像など、映画ならではのファクターによって映像でしか体感できない『進撃の巨人』になっていますので、そこを楽しんでいただきたいですね。

（取材・構成＝金澤誠）









《アルミン》
本郷奏多

KANATA HONGO AS ARMIN

1990年11月15日生まれ。宮城県出身。主な映画出演作品に、『リターナー』(山崎貴監督／02)、『テニスの王子様』(アベユーイチ監督／06)、『NANA2』(大谷健太郎監督／06)、『シルク』(フランソワ・ジラール監督／08)、『K-20 怪人二十面相・伝』(佐藤嗣麻子監督／08)、『GOTH』(高橋玄監督／08)、『GANTZ』2部作(佐藤信介監督／11)、『ストレイヤーズ・クロニクル』(瀬々敬久監督／15)、『シネマの天使』(時川英之監督／15)がある。

ARMIN



《ジャン》
三浦貴大

TAKAHIRO MIURA AS JEAN

1985年11月10日生まれ。東京都出身。近年の主な映画出演作に、『あなたへ』(降旗康男監督／12)、『キッズリターン 再会の時』(清水浩監督／13)、『永遠の0』(山崎貴監督／13)、『太陽の坐る場所』(矢崎仁司監督／14)、『リトルフォレスト』2部作(森淳一監督／14・15)、『サムライフ』(森谷雄監督／15)、『イニシエーション・ラブ』(堤幸彦監督／15)、『ローリング』(冨永昌敬監督／15)など。待機作に『マンガ肉と僕』(杉野希妃監督)他がある。

JEAN



《サシャ》
桜庭ななみ

NANAMI SAKURABA AS SASHA

1992年10月17日生まれ。鹿児島県出身。主な映画出演作品に、『天国のバス』(郡司掛雅之監督／08)、『サマーウォーズ』(細田守監督／09／声の出演)、『書道ガールズ!! -わたしたちの甲子園-』(猪股隆一監督／10)、『最後の忠臣蔵』(杉田成道監督／10)、『サビ男サビ女/ハゲマシガールズ』(藤田容介監督／11)、『ランウェイ☆ビート』(大谷健太郎監督／11)、『天国からのエール』(熊澤誓人監督／11)、『ドットハック セカイの向こうに』(松山洋監督／12／声の出演)、『謎解きはディナーのあとで』(土方政人監督／13)、『人狼ゲーム』(熊坂出監督／13)がある。主演を務める日韓合作映画『絶壁の上のトランペット』(ハン・サンヒ監督)が来春公開予定。

SASHA

《サンナギ》
松尾諭

SATORU MATSUO AS SANNAGI

1975年12月7日生まれ。兵庫県出身。主な映画出演作品に、『亡国のイージス』(阪本順治監督／05)、『伝染歌』(原田眞人監督／07)、『イキガミ』(瀧本智行監督／08)、『ホノカアボーイ』(真田敦監督／09)、『SP』2部作(波多野貴文監督／10、11)、『テルマエ・ロマエ』(武内英樹監督／12)、『希望の国』(園子温監督／12)、『県庁おもてなし課』(三宅喜重監督／13)、『謝罪の王様』(水田伸生監督／13)、『友だちと歩こう』(緒方明監督／14)がある。

SANNAGI





《ハンジ》
石原さとみ

SATOMI ISHIHARA AS HANS

1986年12月24日生まれ。東京都出身。主な映画出演作品に、『わたしのグランパ』(東陽一監督／03)、『北の零年』(行定勲監督／05)、『包帯クラブ』(堤幸彦監督／07)、『フライング☆ラビッツ』(瀬々敬久監督／08)、『座頭市 THE LAST』(阪本順治監督／10)、『インシテミル 7日間のデス・ゲーム』(中田秀夫監督／10)、『貞子3D』(英勉監督／12)、『MONSTERZ モンスターズ』(中田秀夫監督／14)、『幕末高校生』(李闘士男監督／14)、『風に立つライオン』(三池崇史監督／15)がある。

HANS

《ソウダ》
ピエール瀧

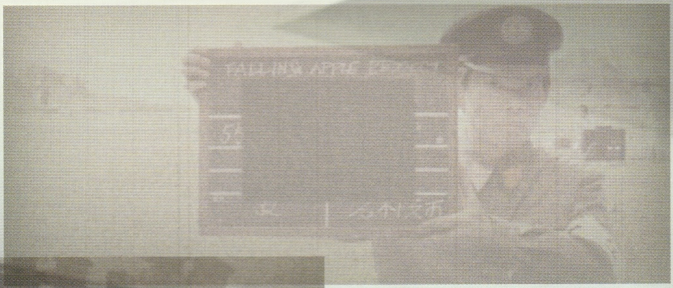
PIERRE TAKI AS SOUDA

1967年4月8日生まれ。静岡県出身。主な映画出演作品に、『SF サムライ・フィクション』(中野裕之監督／98)、『ローレライ』(樋口真嗣監督／05)、『ALWAYS 三丁目の夕日』シリーズ(山崎貴監督／05、07、12)、『日本沈没』(樋口真嗣監督／06)、『ゆれる』(西川美和監督／06)、『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』(樋口真嗣監督／08)、『僕達急行 A列車で行こう』(森田芳光監督／12)、『凶悪』(白石和彌監督／13)、『寄生獣』完結編(山崎貴監督／15)がある。

SOUDA



「鳥たちは何故歌い続けるのか？
世界の終わりだと言うのに」
その歌の意味だよ。何故、鳥は歌うと思う？
知っているからだ。壁が世界の果てではない、と。



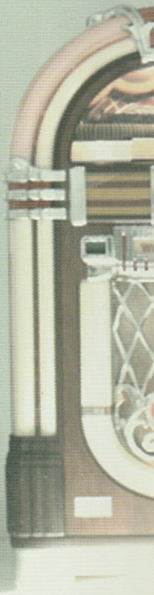


見たまえ。これがこの世界のカラクリだ。
驚いただろう。巨人の正体は人間だ。
しかも人間が創り出したものだ。
進化でなければ、あるいは兵器だったのかもな。
ただそれが百数十年前、何らかの形で暴走して、巨人が大量発生した。
多くの人間が巨人になった。
誰が巨人になるか、わからない。
するとどうなる？
人々は互いを疑い、殺し合い、そして滅んだ。



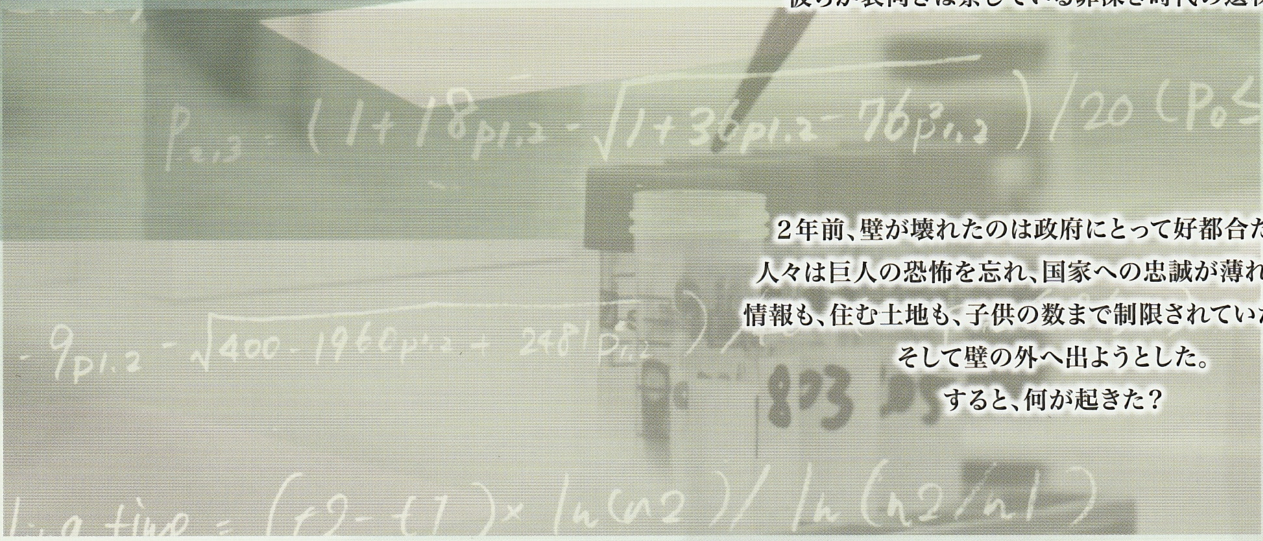






かつてここは大都市だった。
巨人になれなかった者たちは壁の中に籠り、
やがてごくわずかの支配者と、多くの支配される者とにわかれ、
気づけば、この大層ご立派な世界の誕生だ。

こういう部屋は他にいくつかあるらしい。
ここで政府の役人が、人々を見張る。
彼らが表向きは禁じている罪深き時代の遺物に囲まれてな。



２年前、壁が壊れたのは政府にとって好都合だった。
人々は巨人の恐怖を忘れ、国家への忠誠が薄れていた。
情報も、住む土地も、子供の数まで制限されていたからだ。
そして壁の外へ出ようとした。
すると、何が起きた？



政府に本気で壁を修復する気があると思うか？
わかるだろ？

まだ、生贄が必要なんだ。
巨人への恐怖を何世代にも亘って植え付けるため。
もう二度と壁を越えたいなどと思わせないため。
勇敢な者を減らすため。

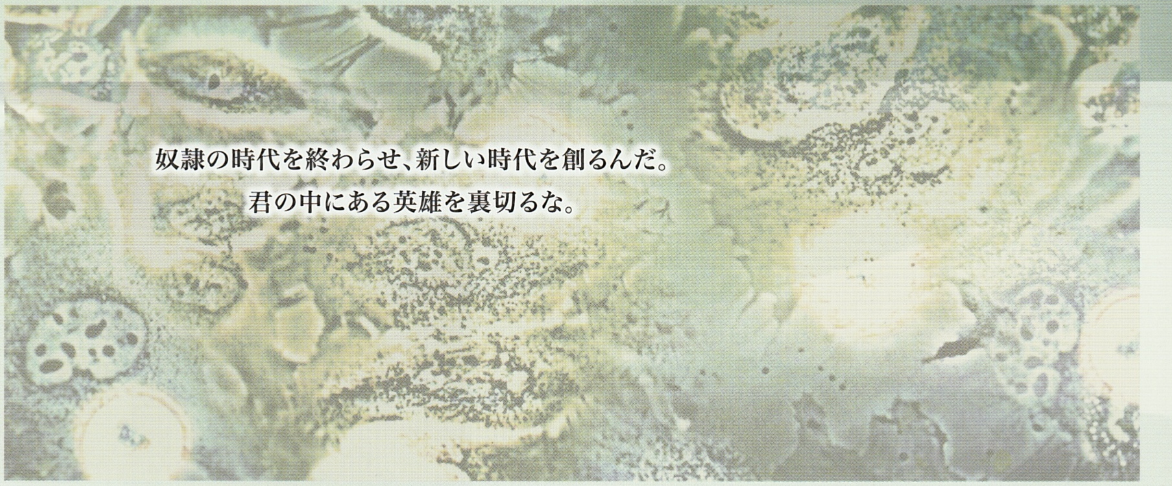






もう、終わらせよう。
君を待っていた。

君は他の家畜どもとは違う。
巨人になっても知性を失わない。
これは進化だ。
新しい人類だ。
選ばれたんだ、君は……。



奴隷の時代を終わらせ、新しい時代を創るんだ。
君の中にある英雄を裏切るな。

（本稿は、必ず映画鑑賞後にお読みください）

現在の日本と地続きの世界観を作る!

脚本のお話は、3年ほど前にまず樋口監督からメールでいただきました。それ以前に僕は、前に諫山先生と対談したことがあって、少し親しくしていたので、監督とプロデューサーの佐藤善宏さんと原作者の諫山創さんが話し合った時に、諫山先生から僕の名前が出たらしいんです。そこで樋口監督と佐藤さんにお会いして、どんな構想を持っているか伺いました。

まず、最初の前提は、日本を舞台に日本人のキャストで撮影するということ。次に、軍艦島でロケ撮影したいということ。軍艦島は世界遺産登録されると、もうロケができなくなるかもしれないし、これがラストチャンスだと。軍艦島は廃墟ですから、当然、文明崩壊後の世界になります。つまり、私たちが住む現在の日本から地続きの世界に設定しなければならない。

その構想を受けて、最初に僕が、だいたい90分の作品になるようなプロットを作りました。映画を2部作にすることになったのは、撮影直前くらいでした。この最初のプロットは、今の形とかなり違います。基本的に原作の3巻ぐらいまでを時間軸どおりにまとめたもので、エレンたちの子供の頃から物語が始まって、その時に巨人の襲撃を受けて、エレンはお母さんを殺されます。その後は調査兵団としての訓練課程があって、壁を塞ぐ作戦に参加する。この作戦自体は大きく戦況を変えるものではなく、人間側の小さな勝利で終わる。"これは人類の勝利の第一歩だ"という感じでとりあえずピリオドを打つ。巨人の謎などはほとんど解明されないまま終わるものでした。

これを叩き台にして、佐藤さんや監督、諫山先生も含めて、ものすごい数の会議を行いました。この会議に僕はロサンゼルスからスカイプで参加し、全員でアイデアや意見を出していって、それを脚本家の渡辺雄介さんがシナリオにまとめていくという作業でした。

復讐よりも壁に対する怒りを

その過程で、諫山先生からもいろんな意見が出ました。漫画の実写化ということで言うなら、生身の人間が演じた時点で登場人物の顔も変わってしまうし、完全に違う作品にしてほしいと。また最初は、"ジャンを主人公にしてくれないか"という希望がありました。諫山先生によれば"エレンはヒーローとして作ったけど、自分はジャンに

映画『進撃の巨人』の

町山智浩（脚本）

1962年生まれ、東京都出身。映画評論家。早稲田大学法学部卒業後、宝島社に入社。洋泉社に転じて雑誌「映画秘宝」を創刊し、97年に退社。「アメリカ人の半分はニューヨークの場所を知らない」「映画の見方がわかる本」「トラウマ映画館」ほか著書多数。共著に「ファビュラス・バーカー・ボーイズの映画欠席裁判」などがある。また「サイゾー」「週刊文春」などでコラムを連載中。TBSラジオ「たまむすび」レギュラー。現在はカリフォルニア州バークレーに在住。



いちばん感情移入ができるから"ということで。でもそれは難しいですね、とスタッフが難色を示すと、諫山先生は、"それならエレンのキャラクターを変えてほしい"と。原作のエレンは巨人に対する恐怖がまったくないんですが、他の人と同様、巨人を恐れることにしてくれと言われたのです。

ただ、撮影直前の脚本ではまだ、エレンの弱さはそれほど強調されていませんでした。例えば冒頭、ミカサとエレンがはぐれる場面ですが、脚本では、エレンが村人たちに押さえつけられたのでミカサを助けに行けなかったことになっていたのですが、完成版では、巨人への恐怖でエレンが身動きできなかったことになっています。監督によると、諫山先生からの強い要望で演出を変えたそうです。

また、映画側のスタッフから、エレンが巨人を憎むのを、母親を殺された復讐にするのはやめよう、という要望がありました。母の仇というのは説得力があるけれども、観客にとっては他人事になってしまう。もっと誰にでも共感できるような動機にできないかと。

そこで考えたのは、巨人以前に、壁に囲まれて暮らしていることへの苛立ちです。諫山先生が大分県の山に囲まれた盆地の生まれで、"閉塞感を覚えていた"と仰っていたので、エレンを重ね合わせようと。

壁の中は明らかに自由がない社会ですからね。住む場所も決められているし、おそらく産児制限もあるでしょう。中央に住むのは特権階級だから身分社会でもある。そんな境遇にエレンは苛立っている。だから壁の外の自由を夢見たのに、巨人が現れてさらに内側の壁に撤退することになる。自分を押し潰そうとする巨人や壁にものすごく憤っている。それをエレンが闘う理由にしていきました。

「本当の敵」を見つける

あと、最初の頃の脚本では、ミカサがもっと怖いキャラクターで、敵の兵士を３人も一瞬で斬り殺すシーンがありました。でも、諫山先生と編集者の川窪さんから"やめてほしい"と言われました。その頃、原作ではまだ人間同士の内部抗争にまで話が進んでいなかったんです。

それにリヴァイ、彼も最初の頃の脚本には登場していたんですが、いろいろな事情で最終的にはなくなりました。その過程はややこしいんですが……。

世界観が生まれるまで

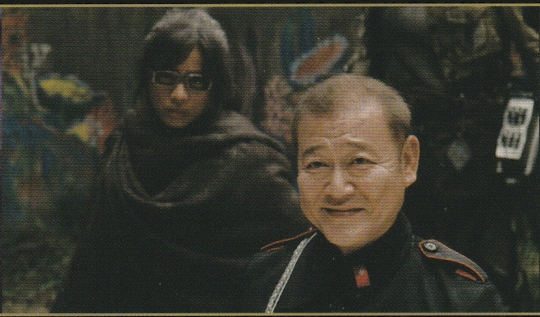


まず、主人公と対峙する敵をどうするか、という話し合いになりました。当時、原作ではアニが変身する女型巨人が倒されたあたりでした。でも、監督から、最強の敵はやはり最強の兵士がいいのでは、というアイデアが出ました。つまりリヴァイとエレンと戦わせることができないか、と。ただ、これが難しい。リヴァイというのは自分の仕事だけをきちっとこなす職人的なキャラクターなので、「実は……」みたいに裏返すともう違うキャラになってしまうんです。

さらに、物語に完全決着をつけてほしい、ということになりました。終わらせるには倒すべき敵、本当の敵が必要になる。原作ではエルヴィンが「本当の敵がわかるか」と問いかけますが、その答えはまだ出ていません。次々にそれらしいキャラクターが登場しますが、どれも違う。本当の敵は何処にいる?というサスペンスで連載を引っ張っています。でも、映画では敵を確定しなければならない。で、エレンがいちばん憎んでいるものは何か、と考えると、人々を壁に閉じ込めた社会そのものだと。この壁のある体制を守っている者たちが実は敵なんだと。

そんな体制に対する立場から、シキシマとクバルのキャラクターが固まっていきました。シキシマという名前は樋口監督がつけたんですが、ヤマトとかと同じ日本の古い呼び名で、ミカサの







名前の元になった戦艦三笠も敷島型戦艦なんです。あと、神風特攻隊の部隊名で、「鉄人28号」を開発したのも敷島でした。鉄人は大日本帝国の秘密兵器でしたね。クバルは諫山先生の故郷九州の地名や人名のリストを渡辺雄介さんが作ってくれて、その中から選びました。大日本帝国の政治家に久原という人がいるので、敷島と共に象徴的かなと。

壁の中にはどんな社会が

壁の中の社会については、いろいろ考えました。原作どおり壁が三重になっていて、内側ほど安全なわけですが、何処に住むか自由ではない。たとえば北朝鮮がそうですね。首都に住めるのはエリートだけ。そんな体制を維持するには全体主義しかないわけです。で、そんな理不尽な独裁に人々が逆らわないのは、壁の外に巨人という恐怖があるからです。ジョージ・オーウェルの「1984年」にあるように、外敵の恐怖を喧伝することで国民を隷従させるシステムだと考えられます。

また、国民を徹底的に管理するため、巨人が暴れ出した「巨人大戦」以前の書物や技術は禁止されています。エレンの父は古い書物を隠し持ち、禁じられた技術を研究していたために逮捕されました。前篇でソウダやシキシマがダンテやニーチェを引用するのは、彼らがその書物を読んだことがある、という伏線でした。

また、前篇の冒頭で壁のてっぺんにヘリコプターの残骸が引っ掛かっていましたが、ヘリのように壁の外に行ける技術も禁じられ、忘れられています。そもそも壁の中には石油が出ないので、植物油を使うバイオディーゼル・エンジンしかありません。限られた資源のために工業的に退化した社会なんです。

志願理由や家族構成も設定する

原作では調査兵団のメンバーの過去や家族関係はサシャ以外、はっきり描かれていません。それは誰が巨人になるかわからない、というサスペンスを生むためですが、映画では役作りのためにメンバー全員の過去や家族構成や志願理由などを設定しました。

サンナギは九州の地名で、漢字で「猿鳴」と書きます。彼は最初、原作のライナーだったんですが、脚本を作っている途中で、原作の連載ではライナーが巨人だと判明したので、映画のほうは完全に別のキャラクターになりました。自分の土地を取り戻すために志願する農民に。

オリジナルのキャラクター、ヒアナは、夫を巨人に殺されて、幼い娘の養育費を稼ぐために志願するんですが、アメリカの女性兵士にこういう例が多いんです。ヒアナは娘のために父親を必要としています。たとえば、小林正樹監督の『人間の條件』(59～61)で、満州に取り残された開拓民の女性たちが、迫りくるソ連軍から生き延びようとして自分を守ってくれる兵士を探しますが、そんな切実さを背負った女性がヒアナです。

リルとフクシは原作のハンナとフランツなんですが、映画では、このカップルが危険なミッションに志願した理由があります。壁に閉じ込められた世界では、住む土地も食糧も限られていますから、当然、人口統制、産児制限はあるだろうと。ましてや外壁が破壊された現状では、結婚は許可制だろうと。で、結婚許可証と引き換えに、リルとフクシは命がけの任務に志願したのです。だから、片方が死んでしまうと、残されたほうは意味を失って暴走するわけです。

リルとフクシのラブ・シーンは脚本になくて、監督が現場で加えたものです。シキシマとミカサの絡みもそうですが、監督は現場ですごく「濃く」するんですよね。

でも、軍艦島の廃墟で撮影すると聞いた時に最初に連想したのは、アンジェイ・ワイダ監督がワルシャワ蜂起の体験を描いた『地下水道』(57)なんです。ここでは、ナチス・ドイツ軍に殲滅されかけたレジスタンスの男女が廃墟に追い詰められます。で、敵に包囲され、次の一瞬にも死ぬかもしれない状況だから、恋人同士が互いを求め合うんです。ちなみに『地下水道』では、廃墟に残されたピアノを弾くシーンが印象的だったので、それも影響されました。

『世界の果てまで』

最初に言った通り、原作と違ういちばんのポイントは、未来の日本が舞台だということです。いったいどうして、巨人が出現して、壁ができたのか、それが後篇で説明されます。どうやってそれを見せるか、会議しているうちに、監督から、“過去の遺物が残っている場所があったら、面白いんじゃない?”とアイデアが出ました。そこから、映画に登場する「白い部屋」が生まれました。

最初のイメージでは、エレンが目覚める部屋は高級なホテルの寝室のつもりでした。この社会を支配する特権階級が、自分たちが庶民に禁じた過去の遺物を密かに楽しむ部屋です。だから過去の音楽を聴く機械やシャンペンがある。

この物語世界が現在の日本と地続きであることを一瞬でわからせるには、ここで歌謡曲を聞かせたらどうかと思いました。でも、どの歌にしようかと考えている時に、壁に囲まれた世界を舞台にした有名な小説のことを思い出しました。その冒頭に、スキータ・デイヴィスのオールディーズ「世界の果てまで」の歌詞の引用があるんですよ。あの歌のタイトル「ジ・エンド・オブ・ザ・ワールド」は、「この世の終末」という意味ですが、邦題のように「世界の果てまで」という意味にも取れる。で、世界のいちばん外側の壁と引っかけようと思いました。歌詞に鳥も出てくるし。そして、オールディーズにふさわしくジュークボックスから流れることにしたんです。

地下にある別の部屋には大量のモニターが並び、支配階級が人々を監視していると考えました。完成した映画では、そのモニター室は、海岸をバーチャルで体験できるようなリゾート・ルームになっていましたが。

巨人とは何か

あの部屋で、エレンは巨人大戦で世界が壊滅していく過程を見せられますが、監督はもっと沢山のスケッチを描いていたんですよ。巨人が満員電車をつかんで、その乗客を踊り食いしたり

(笑)。それだけで一本の映画ができるくらいの巨人パニックをいろいろ考えていました。
原作では巨人の正体はまだ明らかになっていませんが、諫山先生がヒントをくれました。それを基にして考えました。まず、巨人は生物兵器として作り出されたが、その巨人菌みたいなものが、爆発的に感染して広がってしまった。原作でも巨人は感染するらしいという描写がありますからね。それによって人類はほとんど全滅してしまったが、巨人菌に免疫があって、巨人にならなかった人だけが壁を築いて生き残っていると。
あと、エレンとシキシマが兄弟かも(?)という設定ですけれども、これはエレンと対決する巨人をどうするか、という会議をしている頃から、兄と戦うというアイデアがありました。というのは、やはり樋口監督も僕もスタッフも人食い巨人と言えば『フランケンシュタインの怪獣　サンダ対ガイラ』(66)の世代ですからね。サンダとガイラは兄弟怪獣ですから。

巨人は地獄のイメージ

会議の中で、みんなでアイデアを練っていたのに実現できなかったシーンも多いですね。たとえば、後篇で、突然現れた巨人がエレンを攫っていくシーン。あそこでは、原作でエレンをさらった女型巨人をミカサとリヴァイが追いかける場面をやろうとしたんですよ。原作では巨大樹の森の中を抜けて行くんですが、映画ではビルの廃墟に囲まれた高速道路の跡を走り抜けていく巨人をミカサたちが立体機動で追いかけていくシーンにしようと。つまり、『スター・ウォーズ』(77)のデス・スターでの追っかけみたいなことを考えていました。監督もノリ気でスケッチを描いたりしていたんですが、最終的になくなりました。
また、最後のシキシマ巨人とエレンの対決では、二人が不発弾を奪い合いながら壁を上っていくと、壁の下には何百もの巨人が群がって、二人を引き摺り下ろそうとするという、『ワールド・ウォーZ』(13)のパレスチナの壁のシーンみたいなクライマックスを考えていました。芥川龍之介の「蜘蛛の糸」で蜘蛛の糸に群がる亡者の群れみたいな。で、その巨人たちをハンジが対空機関砲の水平撃ちで殺しまくるという(笑)バカげたアクションも考えました。諸般の事情で、現在の形になりましたが、イメージとしてはとにかく地獄なんですよね。
だから、いちばん最初に「これを参考にしてください」と、ヒエロニムス・ボッシュの地獄絵を監督に見せたんですよ。奇怪な怪物たちが小さな人間たちを食い散らかしているような絵です。他にも、モンゼン壊滅の参考として、ブリューゲルの「魔女フリート」という巨大な女に焼き尽くされる村の絵を、人が巨人に頭から食いちぎられるシーンではゴヤの「我が子を食らうサトゥルヌス」を、暗闇で巨人がゆっくりと立ち上がるシーンのイメージとしてゴヤの「巨人」を見てもらったりしました。
ダンテの「神曲」をグスタフ・ドレが銅版画にした本は一冊買って監督にあげました。物語全体の構成の参考にしたからです。

「失楽園」と「神曲」

原作はまだ連載中で、終わりどころかまだ敵も見えてこないのに、映画には結末をつけなきゃならない、どうしよう、と考えていた頃、宮崎駿監督の『風立ちぬ』(13)が公開されていました。それについてのインタビューで宮崎監督は、"私が好きな物語は、下から上にどんどん登っていって、てっぺんで終わるんだ"という意味のことを仰っていました。『ルパン三世・カリオストロの城』(79)も『天空の城ラピュタ』(86)も、まさにそうでしたよね。その言葉を読んで、ああ、では、物語の最後は壁のてっぺんに登っていくしかないな、と、思ったんです。
さらに宮崎監督は、『風立ちぬ』の最後で主人公の二郎が亡くなった妻の菜穂子に会うのは、天国と地獄の間にある煉獄なんだ、と語っていました。ダンテの「神曲」はヨーロッパ中世の「あの世」観を基にしていて、地獄と天国の間には煉獄という七段の世界があって、主人公ダンテは地獄に落ちて、地獄の底で魔王サタンに出会って、煉獄の階段を登って天国に上がっていく。で、その最上階で聖女ベアトリーチェに救われて天国に召されるんですが、それが『風立ちぬ』のラストなんだと宮崎監督自身が解説されていました。
ああ、これだと思いました。エレンは最初、まあ楽園みたいな村にいますが、壁が破れて地獄に落ちるわけです。で、どん底を経験しますが、再び壁に戻ってきて、それを登っていくという全体の流れができました。
さらに、最後にミルトンの「失楽園」から引用しました。これは諫山先生との縁と関係があるんです。僕がやっているポッドキャストで、クリストファー・ノーラン監督の『ダークナイト』(08)を解説したのを聴いてくれたそうです。『ダークナイト』でジョーカーを演じたヒース・レジャーは、08年に28歳の若さで亡くなったんですが、彼はミルトンの「失楽園」の映画化でサタンを演じるはずだったんですよ。それで、僕がポッドキャストで「失楽園」のサタンのかっこいい台詞を朗読したんです。「天国の奴隷よりも地獄の王でいたい!」とか。原作「進撃の巨人」を書くにあたって、そのへんに諫山先生が刺激を受けてくれたそうなので、是非、このテーマは押さえておこうと思いました。「失楽園」は、アダムとイヴがエデンの園を出るところで終わるんですが、映画のラストも、そのイメージですね。

右も左も蹴っ飛ばせ

エレンは壁の向こうに行きたいと望んでいるのに、壁を塞ぐのが当面の使命ですよね。これは原作も同じですが、矛盾しているわけですよ。これをどう考えるべきか。壁を塞がないと、中にいる人たちが困るから、その責務はちゃんと果たす。でも、自分自身は壁を乗り越えて、世界に向かって旅立っていくんだと。
原作ではアルミンがエルヴィンの覚悟を見て「何かを変えるには、何かを捨てなくてはならない」と言います。その台詞は映画ではシキシマに言わせました。つまり自分を守ろうと思ったら決して自分という壁を乗り越えることはできない、と。エレンはそれをシキシマから教えられ、







わが身を捨てて戦い、強くなっていきます。
ところが、シキシマは、壁の中にいる人を家畜と呼んで軽蔑します。エレンにも最初はそういう面はあったけど、無辜の人々の悲劇をさんざん見て、彼らもまた人間だと学んでいく。だから、最後に「誰も捨てない」と言い切るんです。
いっぽう、クバルは、人は弱いものだから壁で守ってやると言いながら、人々を縛っている。父親的な考え、保守的な考えですね。これに叛逆するシキシマは、アナーキーでテロリストな兄貴。でも、エレンはどっちも蹴っ飛ばして、独自の道を進む。諫山先生や、その下の世代が自由な未来を生きるために、僕らみたいなオッサンやジジイどもは相討ちで自爆したほうがいいんじゃないの、という気持ちですね(笑)。
エンドクレジットの後の声は、エレンが出て行くのを監視していた中央政府の者たちです。クバルも体制側の一人にすぎなくて、体制そのものは残っているわけですが、壁を越えていったエレンたちはアルミンによって語り継がれて伝説の英雄となり、この世界を変えていくでしょう。だから冒頭の語り部はアルミンなわけですよ。

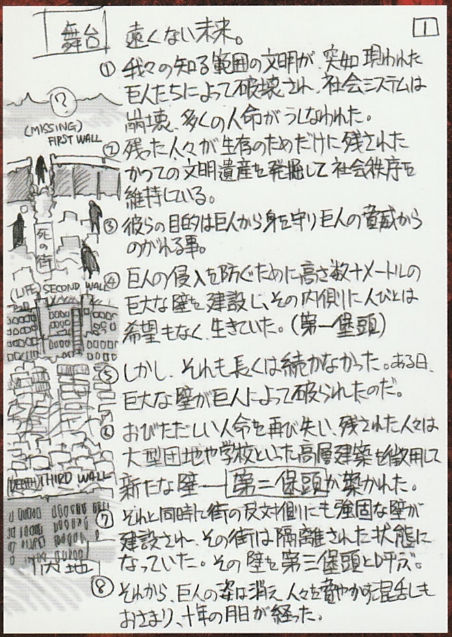
(構成協力=金澤誠)

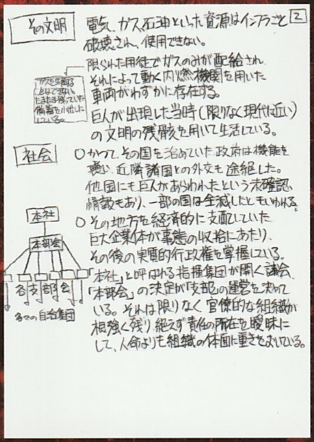
DIRECTOR'S NOTES

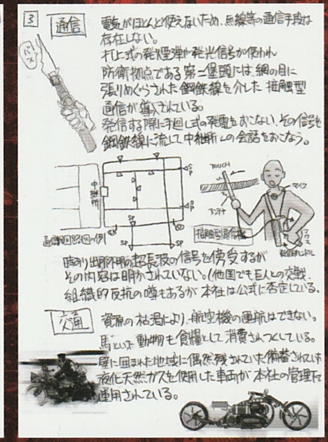
実写版『進撃の巨人』では、前ページの脚本・町山智浩の取材にもあるように、膨大な原作を１本の映画（結果的に前後篇になったが）にまとめるため、一から世界観を設定し直す必要があった。それは単に人物設定やストーリーばかりではない。それらが変わるということは、人々の歴史観や社会の在り方、見え方も再設定しなければならない。本篇に活かされたものとそうでないものがあるが、ここではその基礎となった樋口監督の「初期設定」と「イメージ・ボード」を紹介する。

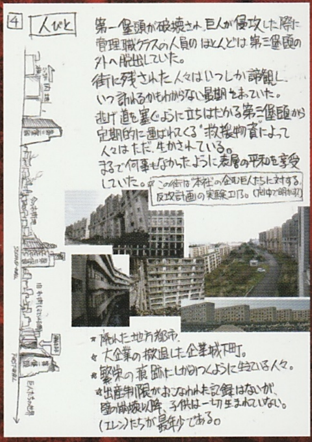
世界観の初期設定

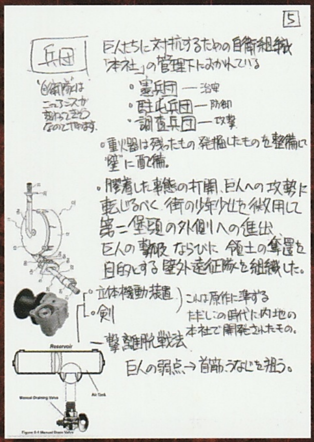
巨人と人類の歴史は？　その裏にある政治体制や社会秩序は？　文明を破壊された人間社会の交通、通信、住居といったインフラは？　崩壊後の文明の姿は？
ここに考え出された「世界観」は、原作「進撃の巨人」からは一新された、もちろん実写版のためのオリジナル初期設定である。完成した本篇には活かされなかったものもあるが……。

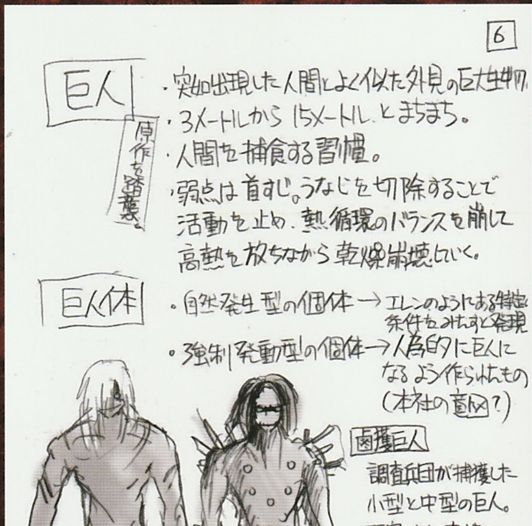


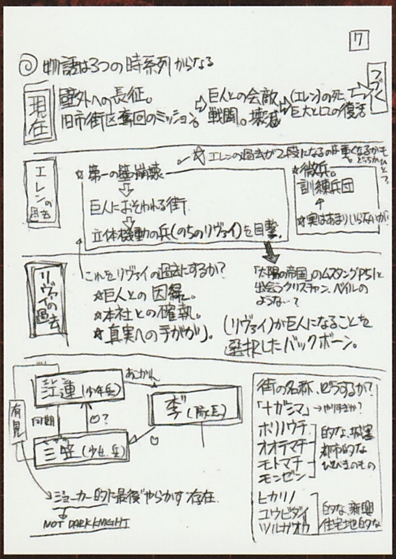
















樋口真嗣（監督）

1965年生まれ、東京都出身。『ゴジラ』（橋本幸治監督／84）に造形助手として参加。その後、多くの作品での特撮絵コンテ、アニメーション監督、特技監督などを経て、『ガメラ 大怪獣空中決戦』（金子修介監督／95）の特技監督で日本アカデミー賞特殊技術賞ほか数々の賞を受賞。以降、同シリーズ『ガメラ2 レギオン襲来』（同／96）『ガメラ3 邪神<イリス>覚醒』（同／99）でも特技監督を務め、その斬新で創造性溢れる特撮で映画ファンの絶大な支持を集める。2002年の『ミニモニ。THE（じゃ）ムービー お菓子な大冒険!』で監督デビュー。さらに2005年の『ローレライ』で長編映画監督デビューし、大ヒットを記録。その他の監督作に『日本沈没』（06）、『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』（08）、『巨神兵東京に現わる』（12／短篇）、『のぼうの城』（12／犬童一心と共同監督）など。来年公開予定の『ゴジラ 2016（仮題）』では、監督と特技監督を務める。

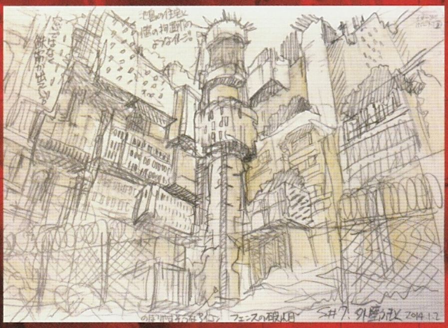
イメージ・ボード

最初の「不発弾の丘」以外は、本篇では実現に至らなかった世界観を感じさせるような風景のイメージ・ボードである。オープンセットやロケーションの都合に合わせてイメージを現実にすり合わせる過程でオミットされていったものの、「中乃壁」や「難民キャンプ」などは映像の中に、当初のイメージが確実に活きている。

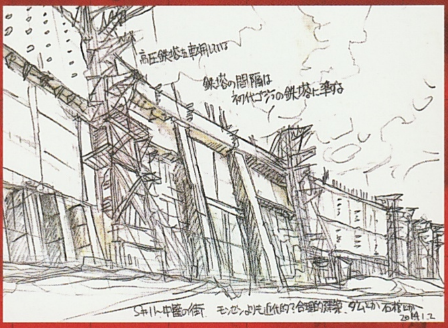
（解説：樋口真嗣）



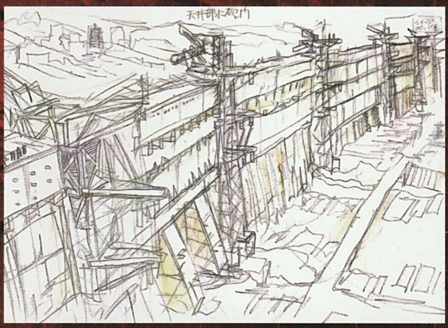
冒頭に登場し、前後篇を通じて重要な存在となる「不発弾の丘」。通常兵器としては史上最大の破壊力を持つとされるMOABの残骸が刺さる丘陵地帯を求めて日本中を探し回り、熊本県の阿蘇外輪山で撮影した。



「外乃壁」の初期イメージ。慌てて建造した「壁」はそれまで作り上げてきた旧文明の建築物を継ぎ接ぎして作られ、拘置所の監視塔に見えるように積み上げ、圧迫感を強調した。



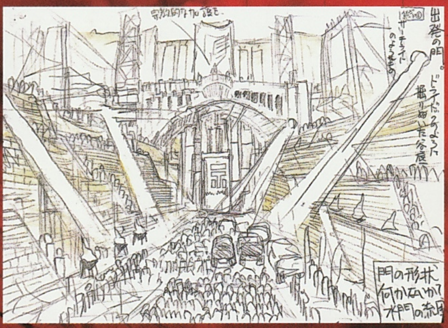
「中乃壁」。慌てて作った「外乃壁」に比べて計画性を感じさせたかった。既存の高圧鉄塔を拠り所にその間をコンクリートで流し固めたような石棺。あるいはダムを想起させる巨大構造物。



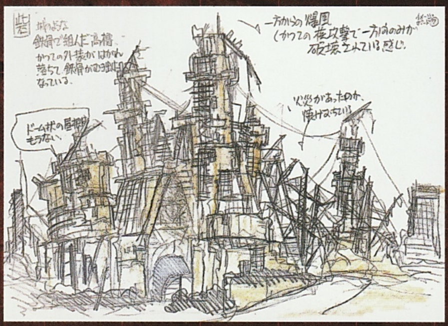
「中乃壁」を上から観たイメージ。間隔の短い高圧鉄塔のイメージソースは1954年の初代『ゴジラ』に登場する帝都防衛線としての高圧鉄塔群である。



「中乃壁」内側の難民キャンプ。操車場の跡地に放置された無数の廃車を拠り所にしたバラックが規則的に並びながら無秩序に膨張している。



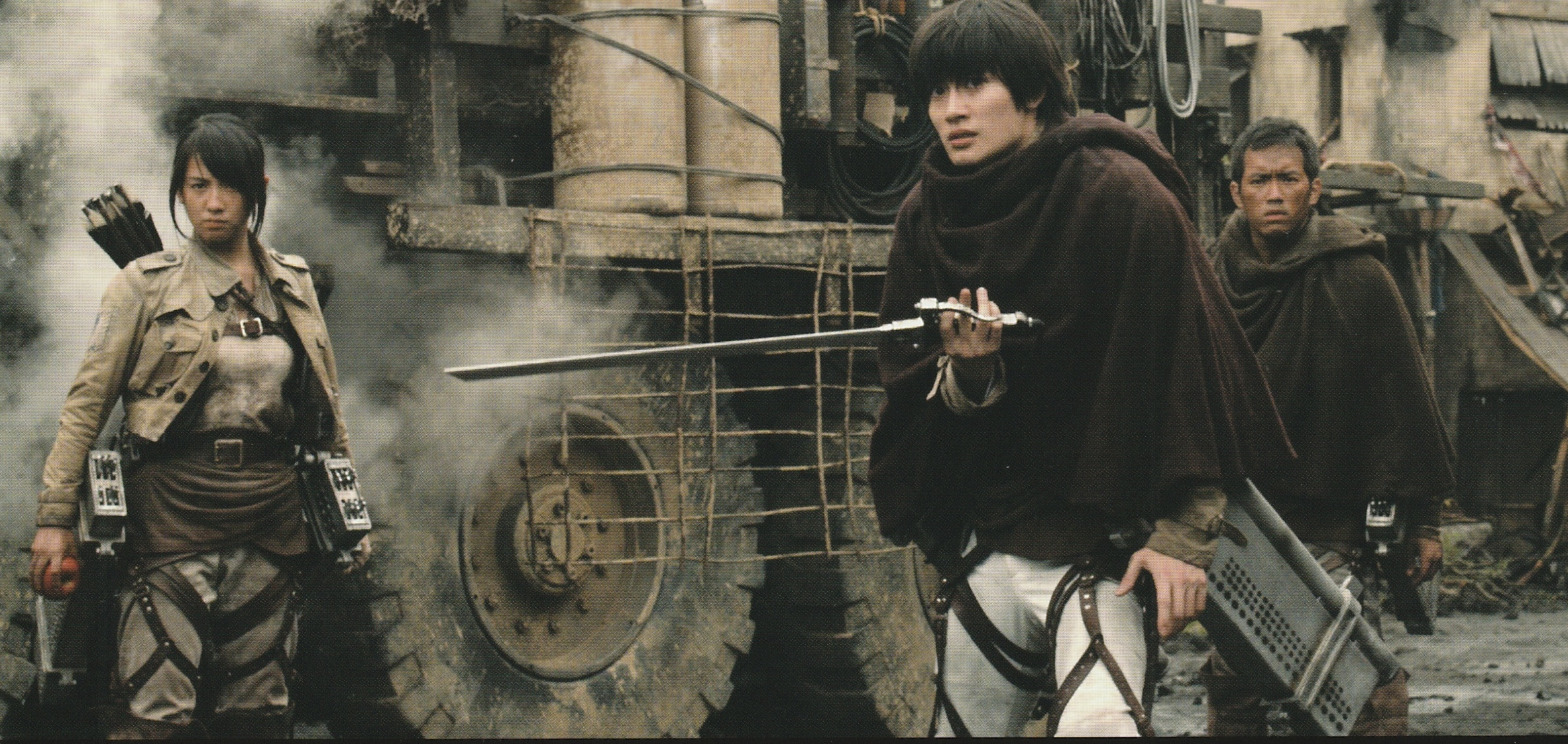
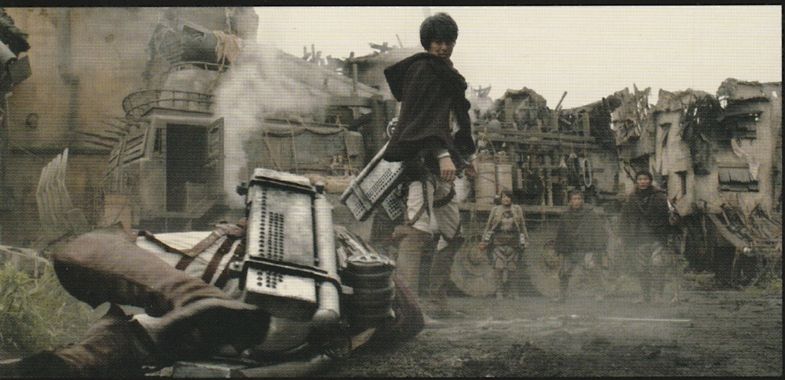
壁外へと繋がる門。儀式的、劇場的な空間。枯れた水路、そこに掛かる橋をベースに作られたドライドックのような場所をイメージした。



初期のシノプシスにあったオモテマチの砦。郊外に作られたフェイクの"城"。爆風を受けて外壁が一方向から剥がされ鉄骨がむき出しになっている。



立体機動で偽りの城に辿り着いた一行を追いかけ襲いかかる巨人たち。堅牢強固な装飾が施された脆弱な砦に立てこもることになる。







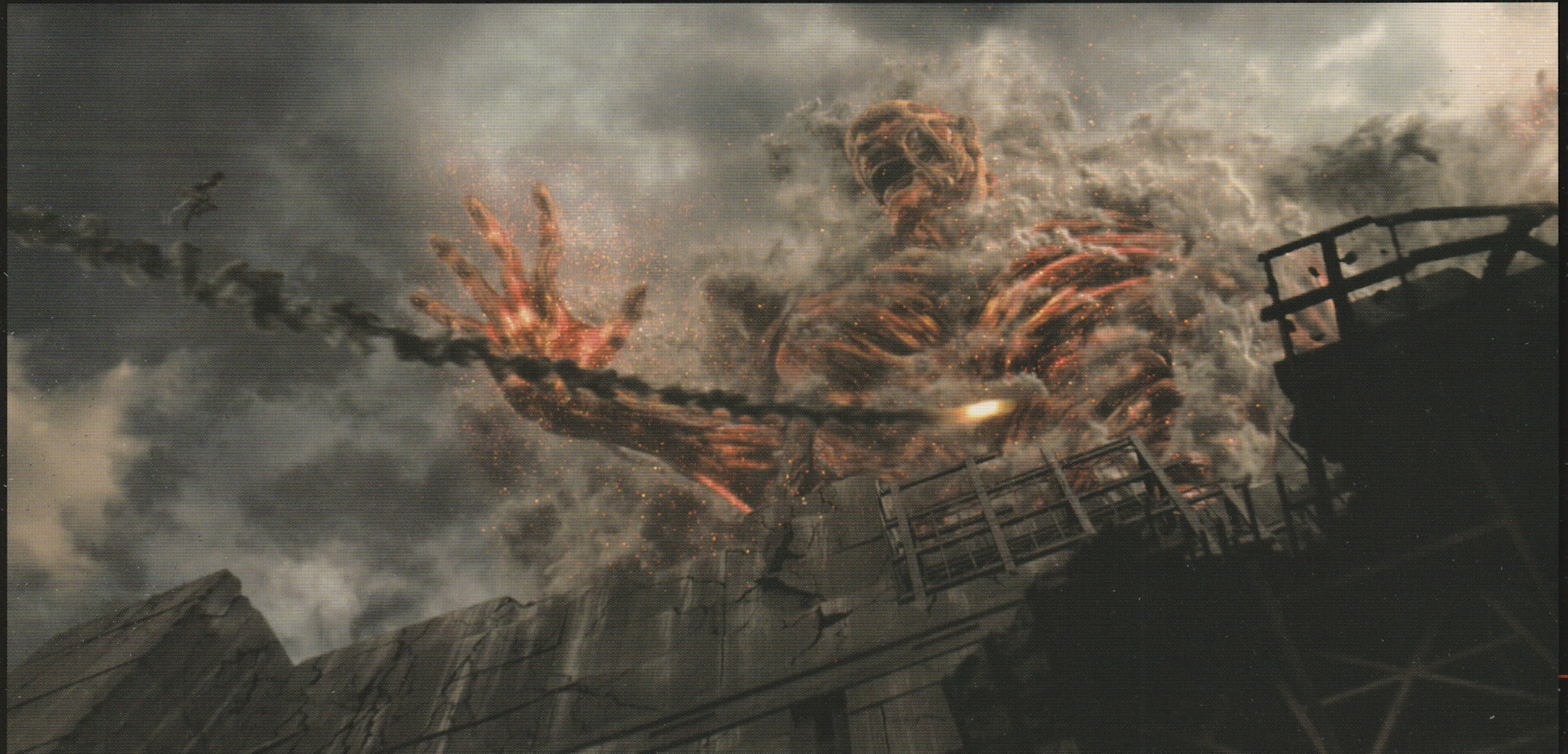



















全篇にわたりVFXが必要ともいえる原作の実写化。どこまでやっても終わらないのでは？と思ったこともありました。

尾上克郎（特撮監督）×大屋哲男（テクニカルプロデューサー）×佐藤敦紀（VFXスーパーバイザー）×西村喜廣（特殊造型プロデューサー）

座談

（本座談会は、必ず映画鑑賞後にお読みください）

とにかく舞台設定からして“文明崩壊後の日常”。さらに“巨人”の出現。そして“立体機動装置”の実写化である。日本映画ではかつてなかったほど特撮＆VFXの比重が大きいこの大作にどのように取り組んだのか？キーマンの4人にその御苦労を語っていただいた。

最初はまず“巨人たち”の撮影手法の模索からだった

——まず皆さんの今回の仕事の内容を教えてください。

尾上　僕は特撮監督として巨人関係やミニチュアの装甲車などの走るもの、瓦礫のセットや壊すもの、さらに煙や炎といったVFXチームに渡す素材とCGモデリングに必要なマテリアルを全体的にコーディネートしました。

西村　今回は作るものが多かったのでその統括ですね。作るものでは超大型巨人や巨人が食べる人形、立体機動装置、エレンが巨人に食べられた時の口の中ですとか。特殊メイクとしては巨人のメイクやミカサが巨人に噛まれた傷ですとか、ヒアナが巨人の胃袋の中で溶けているメイクなども担当しました。

大屋　僕はポスト・プロダクション全般で、撮影以降初号を完成させるまでを担当しました。また、VFXスーパーバイザーの佐藤さんをサポートしたり、カメラ機材、VFX機材のバックアップや、CGデータとしてほしい素材を全部スキャンしておくなどです。

佐藤　僕は合成、つまりVFX全般です。

尾上　20年近くかけて樋口真嗣作品のVFXチームを作り上げてきたおかげで、僕らはお互いに何でも言える関係になりました。今回はさらに西村さんという新しい方が入ってくれた。この作品は2012年の暮れくらいから動き出したんですけれど、最初に樋口監督と話したときには、今のようなハイブリッドVFXでやるのかはっきりとした形は決まっていませんでした。超大型巨人やその他の巨人を3DCGでやる方向性も探っていました。いずれにしてもひな形となるイメージを固める必要があって、造型はやらなくてはいけない。そんな時に樋口監督が“西村さんという面白い人がいるから、声を掛けてもいい？”と言ってきたんです。それで会って話してみたら、すごくいろんなことを考えてくれる方で。すぐに巨人のマケットを15体くらい作ってくれました。

西村　僕は皆さんとも初めてなので、感触を確かめるためにもまず、原作漫画を参考にマケットを作ってみたんです。

尾上　西村さんも手探りだったと思うんですが、最初のマケットはキャラクター化されすぎていて、もっと人間に寄せたほうがいいとか、何度かやり取りを重ねるうちに、西村さんから“これは一部、人間の特殊メイクで行けるんじゃないですか”という提案がありました。じゃあ人間にメイクしてテストをしてみようかとなったあたりで、佐藤さんが加わりました。みんなで話していくうちに、巨人をCGでやると仮定して時間、必要なアニメーターの数などを割り出してみると、膨大な仕事量で予算も間に合わなくなる。他にもやらなくてはいけないことが多いのに、巨人に体力を奪われてしまうのは製作上の危険性もあるので、これはハイブリッドVFXで行くという方向に舵を切りました。

佐藤　13年の6月くらいから巨人のカメラテストを始めて、僕の方では合成のテストをやり始めました。西村さんに巨人のテストメイクをしてもらって、その映像を合成でどこまで変形させることができるか試したんです。

尾上　この段階ではまだ巨人俳優のオーディションはしていなくて、特殊メイクのスタッフに太った巨人を演じてもらいました。また西村さんの推薦で、口の裂けた女性巨人を女優さんに演じてもらっています。

西村　この女優さんは裸になっても大丈夫という方で、映画本編にも出てもらいましたよ。

佐藤　この段階では2D上でシルエットを変形させるつもりだったんですが、後にオーディションをしてみると、来られた方たちが非常に個性的な身体的特徴のある人ばかりで、逆にこちらでいじると個性がスポイルされる可能性があったので、結局、変形は最小限にとどめたんです。

尾上　カメラの機種選定を兼ねたテストをやって、何とかこれで行けるかもしれないと手ごたえ



超大型巨人は造型物の操演をベースにしている。『巨神兵東京に現わる』の経験が活かされた。

をつかんだあたりで、スバルのCMに巨人を出したいという話が浮上してきたんです。準備の真っ最中でもあり、まだ我々の中で映像のイメージが完全には固まっていませんでしたから、一度は断ろうとしたんですが、製作サイドから強い要望があって急遽CMをやることに決まったんですよ。

西村　CMは話が来てから2か月ほどでやりました。その時には超大型巨人もまだ作っていなかったので、必死で原型を作って。

佐藤　超大型巨人に関しては、その前に『巨神兵東京に現わる』をやっていたことが大きかったですね。

尾上　そうですね。当初は全身が必要だという話もあったけれど、超大型巨人は壁から上しか出てないよねということになって、上半身だけなら、あの方法が使えるかなと。

西村　CMの時には、超大型巨人は前面を見せる1カットだけでしたから背中は作らなかったんです。だから映画の時にはかなり作り直しました。このCMをやって良かったのはテストができたことです。どこまで肩が上がって、ポーズ的にどうすれば不自然になるとか、いろんなことが分かりましたから。

尾上　カメラの速度を何倍にすれば適しているのかとか、照明も含めて、結果的には色々テストできたんで良かったかと思います。

佐藤　大急ぎで準備したけれど、気持ちの上であれをやることでドライブがかかったことは間違いないですね。それが2013年の夏。

尾上　巨人の映像的な落としどころが見えました。CM自体の反応も良くて、この方法は間違っていないと後押ししてくれましたよ。

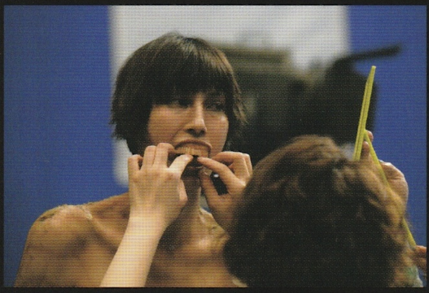
どうすれば“怖く”見えるのかの追求

——それで超大型巨人の本格的な制作を始めたわけですね？

西村　樋口監督からスカスカの解剖模型の写真が送られてきて、超大型巨人はこんな感じですと。それを目標にして作ったら造型物自体の重さが軽くなって、それは良かったんです。ただ手が長くて重いんですよ。

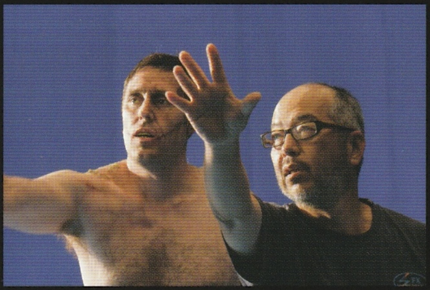
尾上　壁の上で撮影しているときには、操演している西村さんは怖かったと思う。高さ3mくらいの壁の上から超大型巨人の上半身が出ているわけだから、操演している西村さんはさらに高い所にいるんです。

西村　一応、安全帯を付けて操演しているんですけれど、例えば壁の下のところにある不発弾まで手を伸ばしてくれと言われると、操っているこっちも身を乗り出しますよね。そうすると下までかなりの高さがあって。巨人を動かすときには体全体を使いますから落ちるかもしれないなって（笑）。


巨人の歯は、通常の人間よりも多い。


巨人の設定によって、食べる人間のサイズも複数用意された。


あらかじめ撮影された映像と、モニターでスケールを確認しながら撮影する。


巨人の俳優に演技をつける尾上特撮監督。

――他の巨人は、サイズが何パターンかありますね？

西村　3m、5m、7m、15mと大まかに分かれていて、大きさによって巨人のメイクを少し変えています。また大きさが違うと食べる人形の大きさが変わるんですよ。例えば15m級の巨人が立った状態で食べる人形と、それが下の小さな巨人のところに落ちてくると、違うサイズの人形を用意しなくてはいけない。あの人形はゼラチンで作ったグミのようなもので、中に血糊袋が仕込んである。それで噛むと血が出るようにしてありました。

佐藤　撮るときにもサイズごとに巨人を撮っていくんですけれど、大きいのと小さいのが同一画面で合成される場合は、そのパースを全部合わせなくてはいけなかった。本当にそのサイズ感でいいのか、その場で仮合成して確かめていました。

西村　また巨人は歯が細かくて多い設定なので、入れ歯している人もいるんです。最初はコンタクトレンズをはめる案もあって、一番最初のテストでははめたんですが、モンスターっぽくなってしまうのでやめました。

尾上　コンタクトをやめたもう一つの理由は、巨人を演じる俳優さんへの負担が大きいことです。巨人のメイクをするとトイレにも行けないし、待ち時間はそのまま裸でいなくてはいけない。さらにコンタクトで負担をかけるのはダメージが大きいと思いました。最初は皆さんメイクをしていても裸ですから、こちらも照れ臭かったんですが、そのうちに男女の巨人が椅子に座って世間話なんかやってて、不自然なんだけど楽しい現場でしたね（笑）。

――巨人役の人たちに、どんな演技指導をされたのですか？

尾上　襲い掛かってくる感じで皆さんやるんですけれど、それだと怖くないんです。どうすればいいのか正解がないですから悩みました。最初のうちは歩くだけの演技だったので、これは無感情な薄ら笑いでやってくれといったんです。問

上の写真は撮影現場。下の写真は完成した本篇映像。最初からCGなのではなく、実写のリアルな映像をCG空間内に取り込み、CGと合成、加工することによって、この映画の迫力のバトルは誕生した。









前篇でミカサを掴むエレン巨人。

巨人同士の戦い。


エレン巨人の出現シーンの撮影。出現の瞬間の爆破は、すべてCG合成なのではなく、迫力を求めて現場から行われていたことがわかる。

題は人を食べる時の演技で、ある時、巨人の俳優に、テストで“戸棚のちくわを見つけた感じでやってみて”とお願いしたら、人形をなんの躊躇もなくパクッと食べて、それがすごく怖かったんですよ。これだと思いました。あとは斬られて死ぬ演技ですね。斬られた瞬間、“ギャッ”と苦しそうな顔をする巨人の映像をハイスピードで見てみたんです。これはダメでした。次に無表情でやってもらったら、それも違う。それで笑って死んで貰ったら、これがすごく面白かったんです。だから皆さん微笑みながら死んでもらうことにしました。

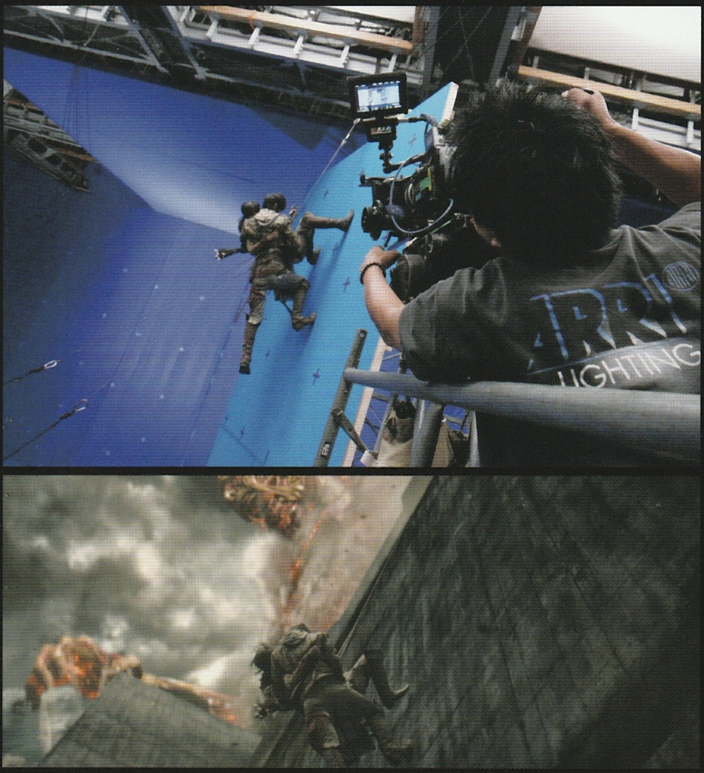
——エレン巨人とシキシマ巨人（鎧の巨人）は、着ぐるみのスーツですね？

西村　デザインを見て、スーツ自体は凄く薄く作りました。エレンもシキシマも、アクション用とアップ用、それに表情などを作れる機械仕掛けのアップ用と3タイプ作ったんです。エレンのアクション用には、最初スタントの方が入る予定だったんですけれど。

尾上　巨人のオーディションで頭が小さくて手足が長い、痩せたモデルの子がいたんですよ。これは捨てがたいと。

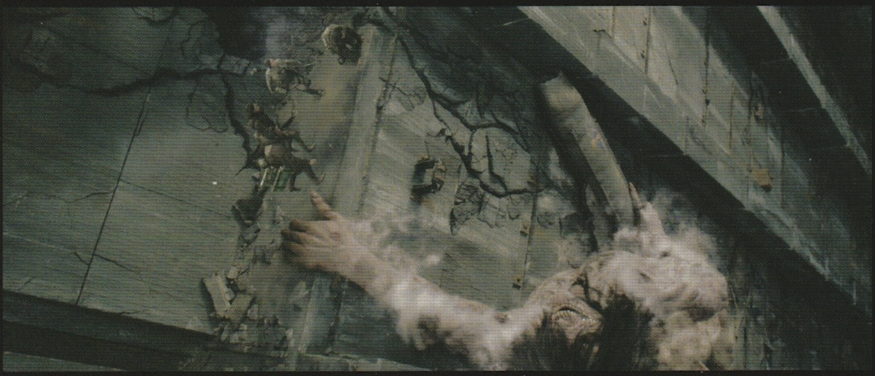
西村　尾上さんが“この子にスーツを着せられないかな”というんです。最初に着るはずだったスタントマンより身長が10㎝ほど高かったので、造型部の人間から無理だと言われたんですけれど、一度着させてみたら結構いけたんです（笑）。

尾上　通常、ああいうスーツは余裕があると皺が寄るでしょう。それがパツンパツンだから皺が出ないんです。肌に自然にフィットしていて、立ち姿もカッコ良かった。難点は顔のサイズが合っていなかったので、いつも口が開いた状態になってしまうことで、それ以外は完ぺきでした。演技経験が全くない子だったけれど、よく頑張りましたね。エレン巨人が最初に登場する場面は、爆発と共に現れるんです。彼は爆破も初めて経験したので、カットをかけてもボー然としていて、後で聞いたら、“立ったまま、腰が抜けました”と言っていました（笑）。


壁を降りるアルミンとサシャ（実際に本郷奏多、桜庭ななみが高所で演じている）。


エレンを掴もうとする巨人。

MAKING 5


エレンも人間も壁も、ある意味で実写だが、3DCG上での加工が施されており、どこまでが実写でどこまでがVFXか見分けのつかない仕上がりとなった。


現場のモニター上でVFXとの整合性を確認しつつ、撮影が行われてゆく。

ハイブリッドVFXで世界観を一体化させる

——樋口監督が世界観の基本イメージとして、軍艦島を上げたのはいつ頃でした？

尾上　これはかなり初期の段階で、メモ書きに“かつて東京だったところの何百年後かの廃墟”とあって、その時すでに軍艦島のことは言っていました。樋口監督とは本格的なロケハン前だけでも軍艦島だけで3回ほど行きました。あそこをベースにしたことは、みんなで共通したイメージを持つという意味でもよかったと思います。振り返るとあの空間のイメージが無かったら、どうなっていたかと怖いですよ。最初は軍艦島でかなり撮影する必要があったんですが、あの島には渡るだけでも大変ですし、許可や天候の都合で撮影が3日、予備日が1日ということになったんです。それだと大して現地では撮れないので、ドラマに合わせてこの映画用の軍艦島の地図を作ったんです。それに合わせてレイアウトするにはCGが必要なので、大屋さんに頼んでFARO Focusという器械を島に持ち込んで数日かけてスキャンしてもらいました。

大屋　担当者をロケハンに同行させて、軍艦島をくまなくレーザースキャンしてCGモデリングをしました。精密にスキャンしてデータを取って、これを1軒ごとに切り出して、レイアウトして図面化し特撮美術さんに提供しました。その結果、巨人の大きさから計算すると1／9スケールのミニチュアが必要だと分かって、40軒ほどのミニチュア模型を作って、それをレイアウトしたものをさらに3Dスキャンして、増やしてバーチャル空間に並べられるようにしたんです。そのCGとミニチュアと、実際の軍艦島の映像を組み合わせて使っているんです。

尾上　軍艦島自体がまるでミニチュアセットのような空間ですから、すごく親和性がいいんです。高萩のロケセットも使いましたが、軍艦島と高萩の中間のようなミニチュアも作って世界観を繋げていきましたから、どれがCGでどれが実際の映像か見分けがつかないところまで行けたと思ってます。

——1／9スケールだと、かなり大きなミニチュアですね？

尾上　巨人が暴れる街は標準的な巨人のスケールから割り出して1／9、超大型巨人が上半身を現わす壁は1／35、引きで見せる小さな建物などは1／25もあります。後半でサンナギが倒す時計台は倒れる時には1／9なんだけれど、装甲車に当たるときの時計台は装甲車のスケールに合わせて1／6です。輸送車も、1／6でラジコンの自走式なので重量だけで100kg以上になりました。重さがあるから仕込んだサスペンションが効いて揺れてもリアルなんです。

——立体機動装置の合成は、どのようにして行われたのですか？

佐藤　かなり早い段階から立体機動装置はテストをしていたんですけれど、背景は軍艦島のミニチュアを作ることが決まっていたので、それをCGに取り込めばやれるなと。では立体機動そのものはというと、実はオールCGがいいのか、実際に俳優が演じた映像を使うのか。それは合成するまで決めていませんでした。ワイヤーアクションにも限界があるだろうし、それを合成してどこまでアクションとして成立させられるのか、見えない部分がかなりあったので。それで立体機動をやる俳優さんは全員、CGでもやれるようにデジタルアクターを用意しました。

大屋　俳優さんをみんなフォト・スキャンしたんです。空中でのすべてのポーズを取ってもらって、衣裳も全部つけたものからパーツを外したものまで、あらゆるパターンをCGデータ化しました。

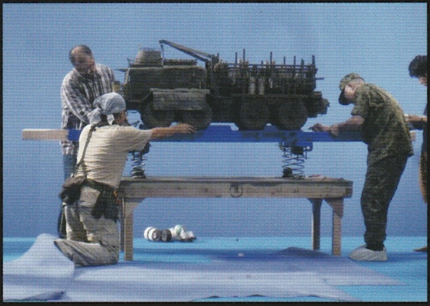
佐藤　そういう用意はしておいたんですが、撮影途中で仮合成してみたら、かなりの部分で実際のアクションを活かせるだろうと分かってきたんです。

尾上　立体機動に関してはプリヴィズを作ったのが大きかった。プリヴィズに基づいてカメラ


実物大の輸送車は実は動力がついていないもの。

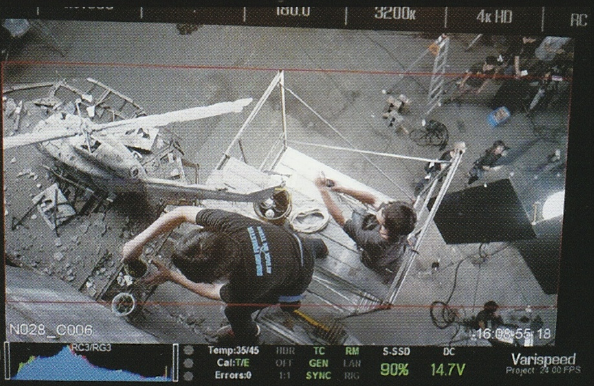

映像の中で走っていた輸送車はこの1／6のミニチュア。


1台あたり100kgを超える1／6スケールの車両群。
作業員たちも乗っている。

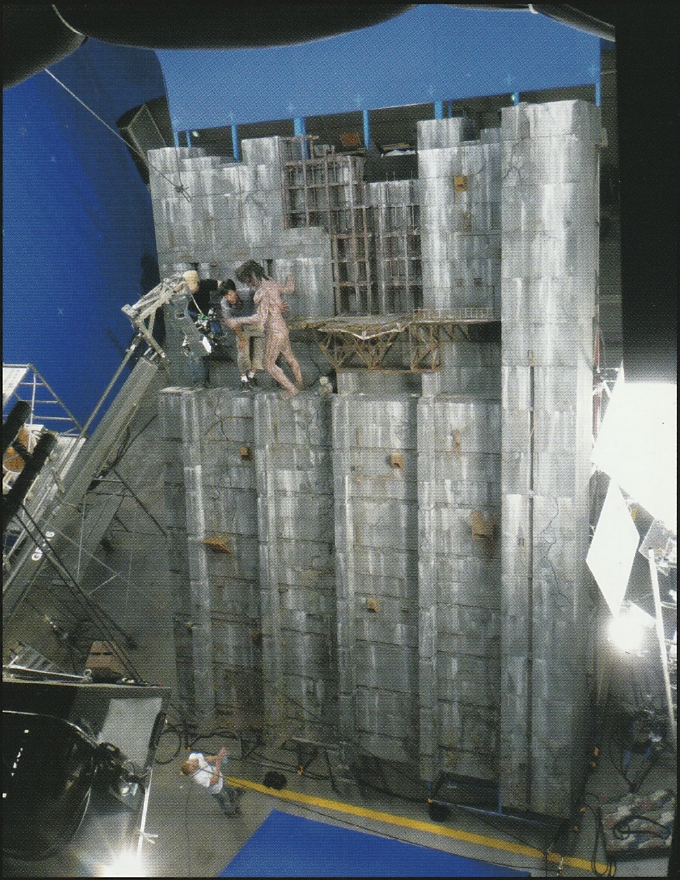

1／6の輸送車は人間と比較してもこんなに大きい。



高さ7mを超える壁のセットの上で構想を練る(?)樋口監督と尾上特撮監督。



壁にぶら下がったヘリの残骸をセッティング中のスタッフ。



壁セットの上に立つエレン巨人役の俳優。危険の伴う高さだ。

ワークと巨人の動きとを分析して、それに対して人間をフレーム内でどういう軌道で飛ばせばいいのか計算しながら再現していったんです。

佐藤　あるものに対して合成させていくときに、一方のカメラが動いていくとすると、そのカメラのコースを全部再現してフィックス状態の合成物とマッチングさせていくんです。でも今度のように背景の巨人のカメラが動いて、対する立体機動のカメラも動くとなると、どうすればマッチングできるんだと。

尾上　結局すべてを3D空間にもっていったんだよね。

佐藤　両方動いているカメラワークをどう解きほぐして、一つの3Dアニメーションの中に閉じ込めるのか。これにはアニメーションをやってくれた白組さんの力も大きかったんです。それで俳優本人の映像をギリギリ使えるところまで使って、引いた画とか実際の撮影で賄えなかった部分はCGを使用するという形になりました。

大屋　俳優さんたちのCG素材もそうですけれど、今回はデータ化できるものは全てやりました。エレン巨人やシキシマ巨人もデータ化していますね。

尾上　シキシマ巨人の脇の下などはCGを使っていますね。撮影ではそんなところまで撮れないですから。

大屋　装甲車を始め、かなりのミニチュアをCGデータ化しました。あのデータがほしいと言われたら取り出せるように全部やったんです。

佐藤　本編の撮影が去年の8月20日に終わって、9月からオフライン作業にかかりました。そこから合成のためのデータを大屋さんからもらうことになるんだけれど、データ出しをするだけで今年の1月までかかりました。それだけ分量がすごかったんです。

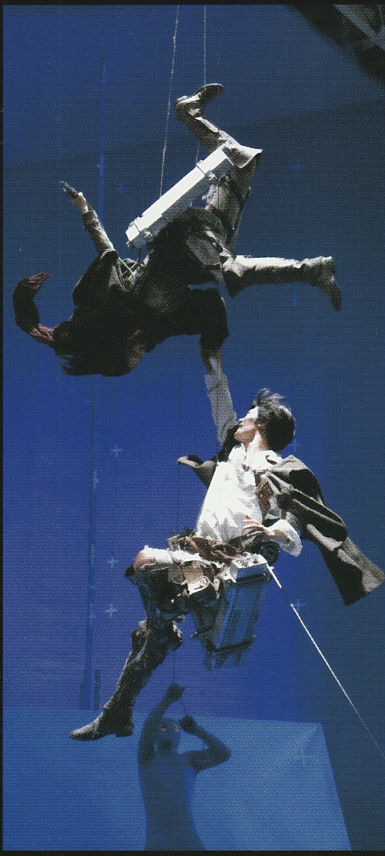
尾上　他にも編集が進むと、補足的な素材が足りないことも分かってきて、実は本当のクランクアップは今年の3月でしたからね(笑)。

佐藤　編集も去年の12月には映像をフィックスするはずだったけれど、そこから樋口監督が編集を変えたいと言ってきて。

――それで完成もギリギリのタイミングになったわけですね。しかし日本の特撮映画としては本編部分と特撮部分が混然一体となった、今までにない作品が生まれたのではないかと思います。

尾上　この映画を巨大生物モノという捉え方をするなら、デジタル時代に入って以降、本編と特撮がここまでうまく融合できたのは邦画では初めてではないかと思います。ただいろいろと試行錯誤の連続だったことは事実で、この手法で100%満足ということはない。あとは観客お一人お一人の判断に委ねたいと思いますね。

(司会・構成＝金澤誠)

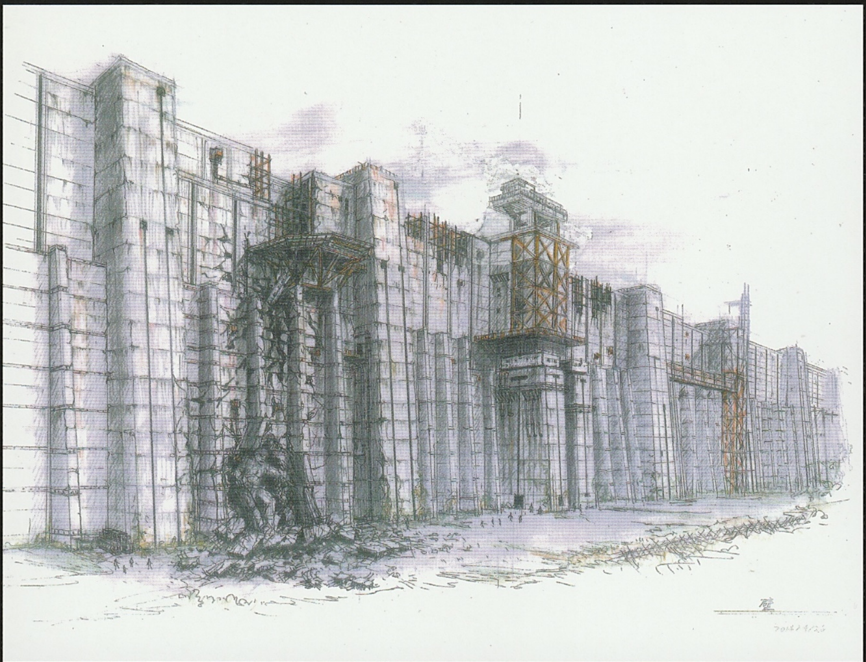


クライマックス、転落するエレンを救うミカサ。
これも実際に三浦春馬と水原希子が宙づりになった。

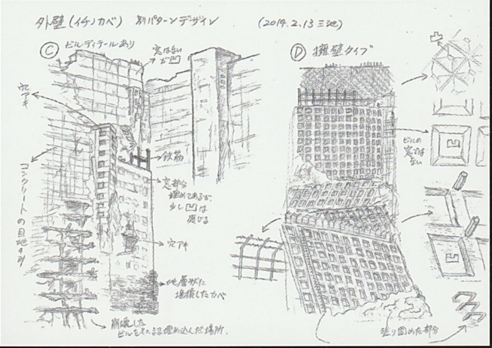
MAKING 6

巨人の身長に合わせ、高さ7mの壁、1／9スケールの街など、ミニチュアセットも非常に大掛かりでした。

三池敏夫（特撮美術）インタビュー



壁のデザインは樋口監督のアイデアを、70年代以降の東宝特撮映画を支えた好村直行がクリーンアップした。

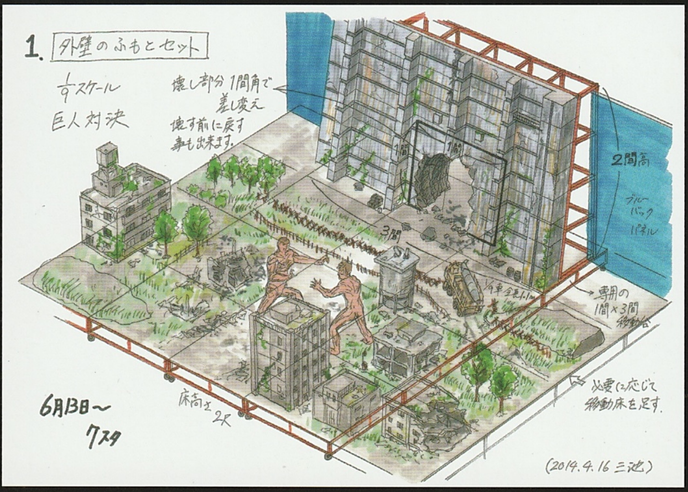


初期の壁の案。崩壊した高層ビルの残骸を継ぎはぎしている。

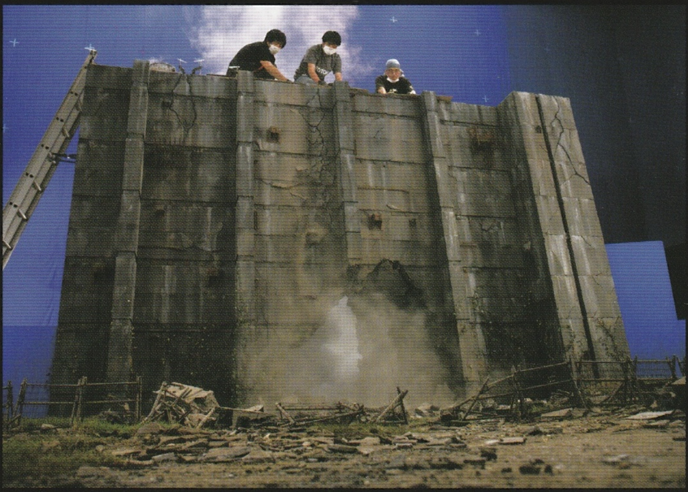
今回の特撮美術で大きなものは、まず壁ですね。壁に関しては当初、かつての高層ビルの残骸を継ぎはぎして壁にするという案があったんですけれど、そこから発電所の送電線を繋ぐ鉄塔を再利用している（Director's Notesのページのイメージ・ボード参照）とか壁のデザインは紆余曲折があって、現在の形になりました。壁の素材感や質感として参考にしたのはダムとか、チェルノブイリの石棺でしたね。壁の高さは70～80mに設定してあります。超大型巨人が上半身を出して、それをエレンたちが下から見上げてわかるとなると、これくらいの高さだろうと。

そこから具体的なシーンのイメージ画を描いたんですが、2013年の12月の時点ではエレン巨人が雨の中を鎧の巨人と闘いながら壁を登っていって、壁の上で巨人同士が闘う設定でした。ですから壁自体、巨人が闘えるスペースが取れるように厚みがあるように考えていたんです。これが14年3月には雨の設定が無くなって、巨人の闘いは地上になりました。ただ壁を登っていく場面はあるので高さ7mの壁を、壁の上部と下部に分けて2パターン作りました。これだけの高さになると巨人を演じるスタントマンは垂直に登れないと思って、スタジオ内に斜めに傾斜できる壁を立てることにしたんです。壁自体の幅が3間（約540㎝）ですから、かなりの大きさになりました。この登る壁とは別に、超大型巨人が上半身を現わす壁を作っています。こちらは高さが2.7m、幅が9メートル弱でやはり大きなものです。

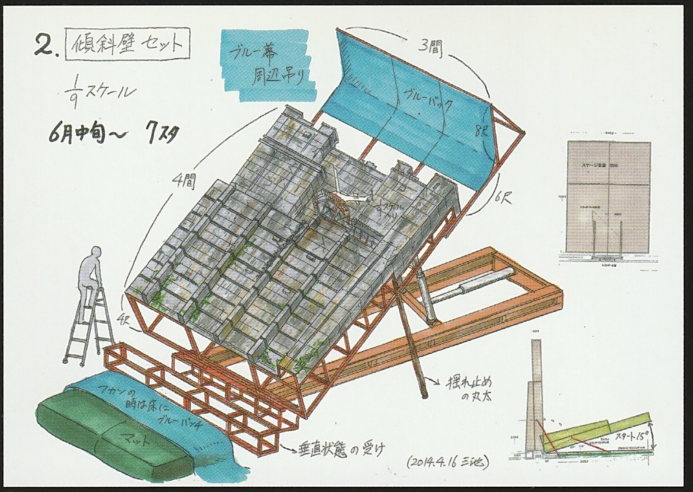
ミニチュアセットに関しては、人間を食べる巨人の身長は15mを基本にしましたから、これ



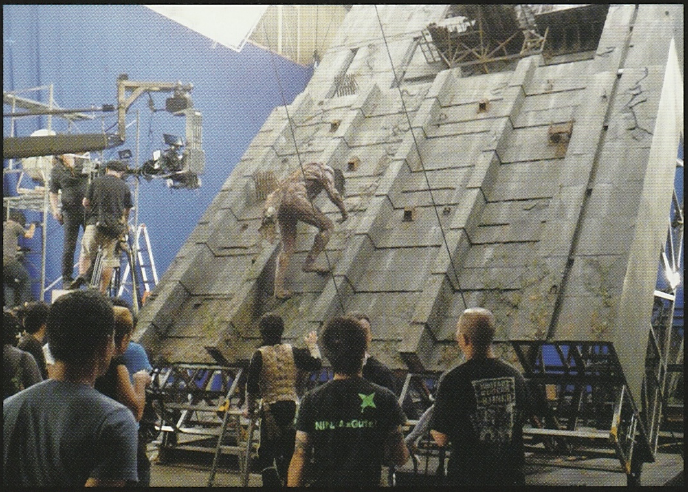
外壁の麓のセット立案図。



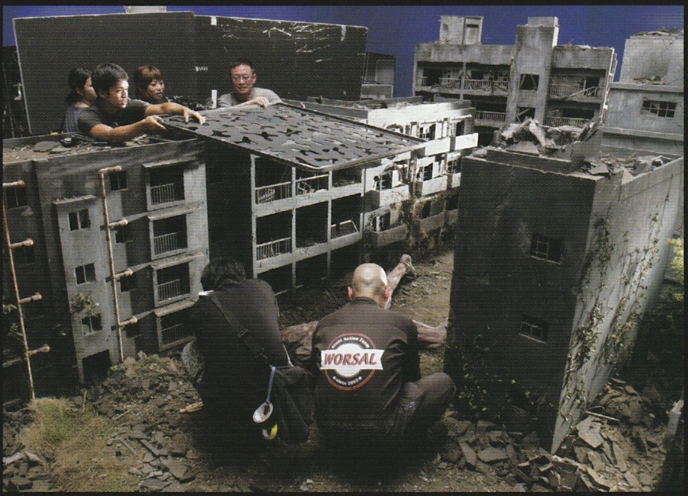
左の立案図にそって建てられた壁。3.7m弱の高さだが、かなり巨大だ。



エレン巨人が登るシーンのための傾斜をつけた壁セット。


こちらの壁は、垂直の壁の2倍（7m以上）の長さがある。


超大型巨人が上半身を見せるこの壁も高さは2.7m、幅が9m。



1／9スケールのミニチュアセットは、ゴジラ映画などの3倍近いスケールになる。

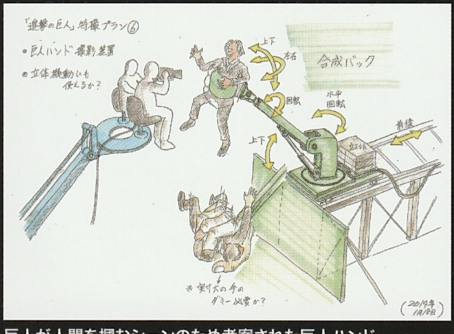
を170㎝の人間が演じるとして、建物などのミニチュアは1／9スケールで作りました。例えば昭和のゴジラ映画やウルトラマンは1／25スケールですから、これはかなり大きなミニチュアなんです。大体5～6階建てのビルと巨人の俳優が同じくらいの高さになります。廃墟の感じは軍艦島をイメージして作ったんですが、これだけ大きいとかなり細部まで作り込めるんです。壁面のはがれ具合や鉄骨が剥き出しになった感じ、ビルの中で家具が壊れているところまでかなり軍艦島の雰囲気が再現されています。

このミニチュアセットを軍艦島すべて作ると膨大なものになるので、まず物語で使われるオモテマチの市街図を描いてそのセットを造り、軍艦島で使う部分のセットも造り、ロケセットで使った高萩のミニチュアも造り、さらにモンゼンの街のセットも1／9スケールで造りました。これらのミニチュアを一度CGに置き換えて、3DのCG情報にしたものを背景に並べ、それをエレンやミカサが立体機動装置で飛ぶ場面の背景にしています。オモテマチやモンゼンのところは、監督が頭の中で構築した街全体の配置関係を基にしながら、本編部分と特撮部分の受け持ちエリアを綿密に決めてやっていきました。

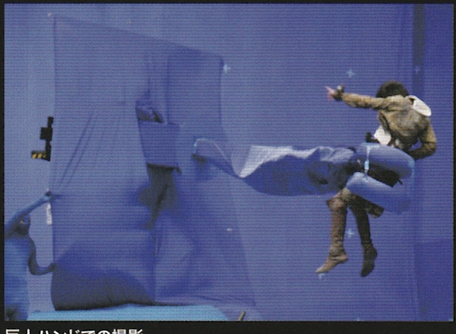
それと壁を修復しに行くエレンたちが乗る車もミニチュアで造りました。エレンたちが乗り込む輸送車は本篇美術の方で1／1スケールの物も造ったんですが、これは走らせることができないんです。それでクバルが乗る指揮車1台と、輸送車2台を1／6スケールで造っています。ですから車が走行している場面は全てミニチュアなんですが、これだけの大きさになると、サスペンションの感じやタイヤの脇から排気ガスが噴き出ている効果まで、かなりディテールを細かく作り込むことができましたから、見た目にはミニチュアには見えないと思います。指揮車に関してはクバルが顔を出すハッチの部分だけ実物で、他は全てミニチュアでやっていますからね。

他にも巨人に人間が掴まれる巨人ハンドを、上下左右、巨人が手首を返す感じを出すために回転もできる機械を特注して造りました。ひとつの映画のために機材を開発するという、ハリウッド映画のようなやり方に、やっと近づけた感じです。そういう意味では、かなり贅沢なことをやらせていただきましたね。

（取材・構成＝金澤誠）



巨人が人間を掴むシーンのため考案された巨人ハンド。


巨人ハンドでの撮影。


手首の部分をひねる動きも可能。

MAKING 7

実写版なので、やはり巨人にも声がないと成立させにくいという難しさがありました。

中村淳（録音・整音）×柴﨑憲治（音響効果）

対談

（本対談は、必ず映画鑑賞後にお読みください）

中村　今回は現場で風を吹かせたり、埃を立たせているせいもあって、台詞はほぼオールアフレコなんです。ただ現場で録ったシンクロ音を活かしている部分もあって、それは後篇に多いですね。俳優の台詞は僕が受け持って、他の音は柴﨑さんが担当したところが多いです。巨人の声も柴﨑さんが担当してくれました。最初は巨人がしゃべっていないイメージが一般的に浸透している感じがしたんですが、感情ではないんですけれど観ている方に伝えるには、声があった方がわかりやすいだろうと。

柴﨑　生物感のようなものがないと成立しにくいと感じたんです。巨人を演じた俳優とは別に、声を演じる人を呼びました。女性巨人の声は女性にやってもらって、回転を落として使ったりしているんですが、あまり回転を落としすぎると女か男かわからなくなるんです。その兼ね合いが難しい。赤ん坊巨人はアフレコで録った赤ちゃんの声を、全部作り変えて使っています。また超大型巨人は、クバルを演じた國村隼さんに声を入れてもらいましたが、音のピッチを変えたり、回転を落としたり、いろんな加工をしています。また響きだけをあの声に対して作って、できるだけ広がりが出るようにしましたね。巨人は30人程いて、各々の声を録っているんですけれど、例えばそのうち10人が同じ場面に出ているとしますね。その場合は声質が似ている巨人がいるとどちらかの声を削るとか、かなり整理しました。そうしないと音がグチャグチャになってしまいますから。

中村　あまり巨人の声が聞こえすぎると、手前で俳優が芝居をしていても、そっちの音が気になってしまうんです。だから寄って来た時にははっきりと聞こえるけれど、引いて見える時には声をぼかしています。また集団で巨人がいて誰かが右へ行くとなったら、音を右へ動かしていったりとか、何となくどの巨人の声なのか、わかるようにしていますね。

柴﨑　前半でエレン巨人が初登場して吠える場面。あそこはインパクトを強くしたいと思って、動物の声も多少入れています。セイウチの激しい息遣いの音などを加工しているんです。あるいは超大型巨人がいきなり襲ってくるところにはアザラシの声を加工して足したり、長く巨人の声を使うところは人間ですけれど、瞬間的な部分は動物を足しています。

中村　巨人の足音に関しては、丸太を切って持ち手をつけて、何人かで地面にたたきつけて地ならしをする道具がありますよね。あれを大中小のサイズを使って音を録ったり、下の地面の種類を変えたりした音を、いくつか混ぜて作っているんです。

柴﨑　人間を食べる音は、肉とか骨の音を用意して、さらにパイナップルに手を突っ込んでグチャグチャさせた音を足すことで、水っぽさをプラスしました。人間を噛んで食いちぎるところは、セロリの根の部分を噛みちぎる音を加工しています。

中村　立体機動装置に関しては、大きな録音スタジオにワイヤーを張って、装置からワイヤーが飛び出す音を、ワイヤーに滑車を滑らせる音や金属の摩擦音で表現したり、後は空中で横に動いたりする時の音は、ワイヤー自体をぐるぐる回したときに出るヒュンヒュンという音を使ったりしました。

柴﨑　そのままの音ではなく、回転を上げたり下げたりしてかなり加工しています。それとボンベを噴射させた、エアー音なども加えていますね。またエレンたちが使う剣の音は、日本刀などと違って刃が薄いですから、西洋のサーベルのように柔らかくて響きのある音にしました。それに鋸を擦った時に出るシャーンという音なども加えて作っています。

中村　俳優のアフレコは、これがアニメーションの場合だとそのシーンに出ている何人かの俳優が集まって、その場で芝居を作りながらアフレコをしますよね。今回は俳優さんが現場で一度芝居をしていますから、一人ずつ呼んで、その人の出番をずっと録っていくというやり方をしました。通常のアフレコでは寄りと引きでマイクとの距離を変えるんですが、それをやると大変なので、マイクを最初から4段階の距離に置いて、すべて4パターンの声を録りました。それを画に合わせて、組み合わせて使っています。アクションしている時の声など、ちょっと外れた感じに聞こえたほうがいい場合がある。その辺を極力リアリティのある感じでやっています。

柴﨑　台詞、音楽、効果音、さらに巨人の声も混ざりますから、すべての音をONにすればいいのではなくて、全体の音のバランスが難しい。そのジャッジを誤るとまるで雰囲気が無くなってしまうんです。

中村　今は全部の音をコンピューターでバランス良くすることもできますが、あまり行儀良く音を作ってしまうと、怖さや勢いが失われる危険もあります。ですので、ある程度音が行きすぎたり、引きすぎたりする部分を意図的に狙って作りました。それによって本当のリアリティではなく誇張されたリアリティを、アフレコによって生み出したいと思ったんです。

（取材・構成＝金澤誠）


実写だからこそ、こういったシーンには何らかの声が欲しくなる。


苦悶する超大型巨人の声の主は…？

COMMENT

戦いがテーマであるこの映画を見て、「誰かを守ることは自分を守ることと同じなんだ」という歌詞を書きました。映画の最後にこの曲を楽しんで頂けたら、嬉しいです。

Saori (SEKAI NO OWARI)



SEKAI NO OWARI

L→R
DJ LOVE (SoundSelector, DJ)
Fukase (Conceptor, Vo)
Nakajin (Leader, SoundProduce, Gt)
Saori (ShowProduce, Pf)

2010年、突如音楽シーンに現れた4人組バンド「SEKAI NO OWARI」。同年4月1stアルバム「EARTH」をリリース後、2011年8月にTOY'S FACTORYよりメジャーデビュー。2013年5月1日、「映画クレヨンしんちゃん バカうまっ！B級グルメサバイバル！！」主題歌「RPG」をリリース。2014年、全国9箇所15公演20万人動員の全国アリーナツアーを完遂。また、同年8月には、初の映画作品「TOKYO FANTASY」の公開。10月には富士急ハイランド？にて「TOKYO FANTASY」と名付けた6万人規模の野外ワンマンライブの開催。圧倒的なポップセンスとキャッチーな存在感、テーマパークのような世界観溢れるライブ演出で、子供から大人まで幅広いリスナーにアプローチ、「セカオワ現象」とも呼ばれる加速度的なスピード感で認知度を拡大した。そして、2015年1月14日には、待望のニューアルバム「Tree」をリリース。また同年7月18日、19日には日本最大規模の会場・日産スタジアムにて「Twilight City」と銘打った14万人動員のライブを発表し、チケットは即日SOLD OUT。加えて、原作が世界的な人気を誇る「進撃の巨人」の実写版映画2部作『進撃の巨人』、『進撃の巨人 エンド オブ ザ ワールド』の主題歌を担当。凄まじいスピードで進化を遂げながら、音楽シーンを席巻している新世代の才能である。
日産スタジアム公演（2days、ソールドアウト）と映画『進撃の巨人』前篇主題歌となる「ANTI-HERO」のリリースと勢いに乗るSEKAI NO OWARI。着実に結果を出しながら、チャレンジをし続ける彼らが2015年第2弾となるシングルをダブルA面シングルとしてリリース。
今作も、前作に引き続き、映画『進撃の巨人』主題歌として書き下ろした。作詞がSaori、作曲がFukaseというコンビで奏でられるエンディングに相応しい幻想的なナンバー。サウンドもグローバルに照準を合わせ、世界的なクリエーター「Sigur Rós」のプロデューサーであるKen Thomasとロンドンでレコーディングを行った。

映画『進撃の巨人』後篇主題歌

「SOS」（エスオーエス）

作詞：Saori 作曲：Fukase 編曲：SEKAI NO OWARI, Ken Thomas
英補作詞：Nelson Babin-Coy

For you, I'll sing this song
Please stay, it won't last long
Years after we are long gone
The meaning will stay strong

Silence is what this song's about
Numb to the world all around
But I will sing of this place
Hoping it finds you some way

People needing to be saved
Scream out for help every day
But we grow numb to the sounds
And feelings slowly start to drown

The first time, we can hear a voice
But soon it all becomes noise
Fading to silence in the end
I know it doesn't make sense...

When sound all ceases to exist
People think that means happiness
And all the sounds that used to be
Are all just noise to you and me

The cries of help disappear
The silence numbs all of our ears
And when we stop listening
Those screams stop meaning anything

Don't you let your heart grow numb to everyone
Oh child, listen to the "sound of silence"
Saving someone else means saving yourself
It's true, and I'm sure you know it too

When you hear an "SOS"
Answering it becomes a test
It can give the life you lead
A meaning that you'd never seen

So don't resist a call for help
Cause in the end it will tell you
How to treasure yourself
And not be alone

It might seem a little strange
To share this song this way
But I know what I must do
Is share the meaning with you

All this I learned from someone
Who spent his life among
People screaming out for help
Doing everything to reach out

Don't you let your heart grow numb to everyone
Oh child, listen to the "sound of silence"
Saving someone else means saving yourself
It's true, and I'm sure you know it too

Now I'd like to thank you for staying by my side...

君にこの歌を歌うよ
少しの間、そばにいて聞いて欲しい
きっと長い時間をかけて
大切な曲になると思うんだ

「静寂」について歌うよ
「無感覚」とも呼べるかもしれないことを
そんな世界のことを歌うよ
君まで届けば良い

助けを求めてる人は
毎日「助けて」と叫んでる
でもその音が続くとどんどん聞こえなくなって
無感覚になっていく

一回目は「助けて」が聞こえる
でもそれはそのうち「騒音」になる
そして「騒音」は「静寂」になっていく
こんな風に言うと難しいかもしれないけれど…

世界から音が消えたことを
「幸せ」と呼び
消えてしまった音は
「騒音」になる

世界から叫びが消えたことで
僕らは「無感覚」になる
叫んでいた人たちは、
まるで最初からいなかったように

子供たち、心が無感覚にならないように
"静寂"に耳をすませて
誰かを救うことは自分を救うことと同じなんだって
本当はもう、知っているはずなんだ

"SOS"に答えることは、
「自分は何の為に生きているんだろう？」
という疑問に答えることなんだ

SOSに答えることは、
「自分自身を大切にするには？」
という疑問に答えることなんだ
「一人じゃなくなるには？」にも

こんな歌を歌うなんて
自分でも不思議なんだけど
自分が教えて貰ったことを
伝えられたら良いと思ったんだ

誰かのために
一生懸命になれる人が
教えてくれたことを

子供たち、心が無感覚にならないように
"静寂"に耳をすませて
誰かを救うことは自分を救うことと同じなんだって
本当はもう、知っているはずなんだ

そばにいてくれてありがとう

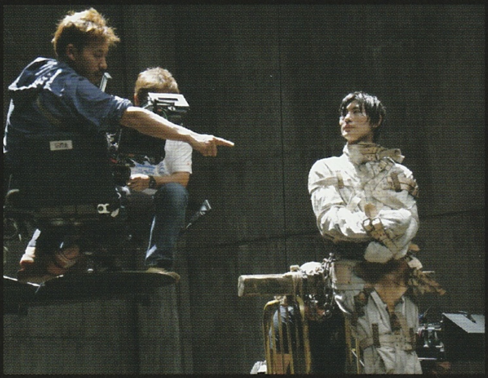
SEKAI NO OWARI

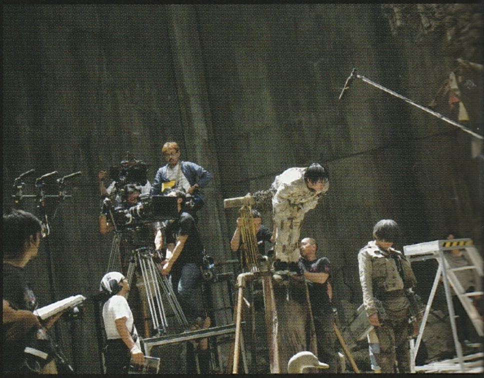

モンゼンのオープンセットを外側から見ると……。

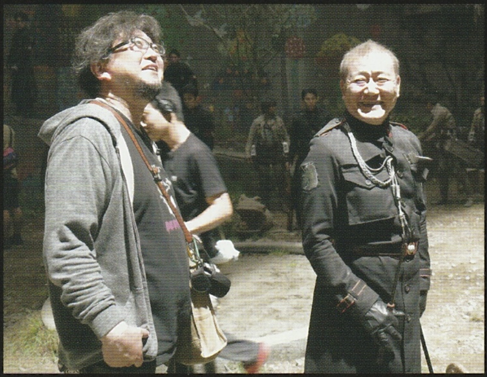

巨人に破壊された後のセットに立つ三浦春馬。









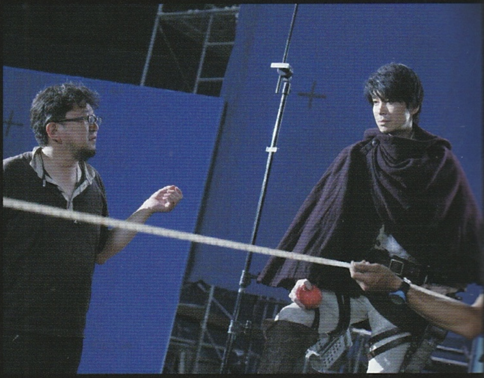



前篇の巨人の胃袋はこのように撮影された。


大きな管の中で、液体に浸かっての撮影。







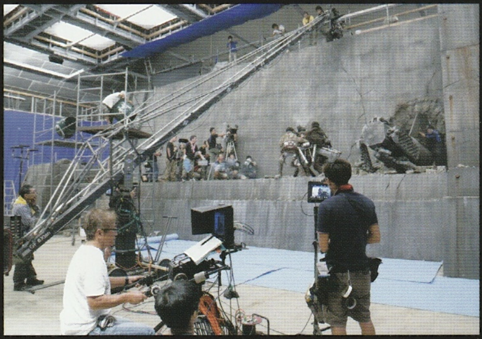






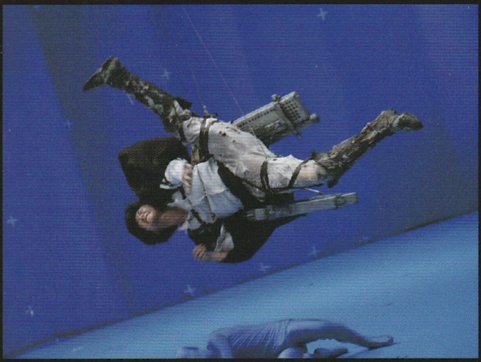


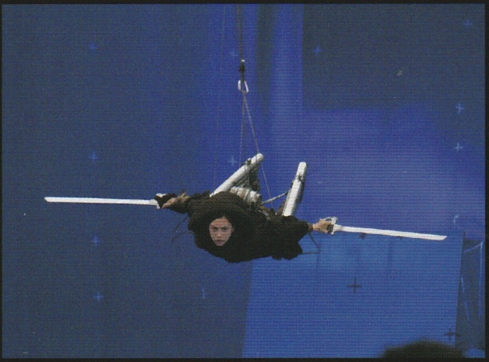


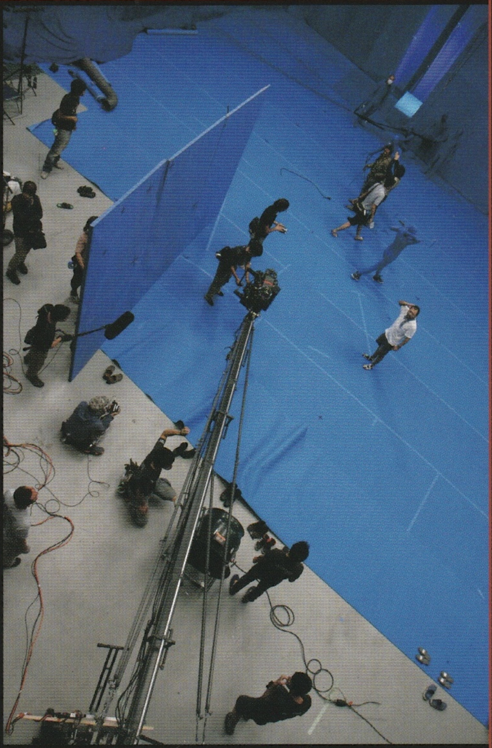

東宝スタジオの大ステージに作られた壁の一部。


壁の上での芝居はここで撮影された。

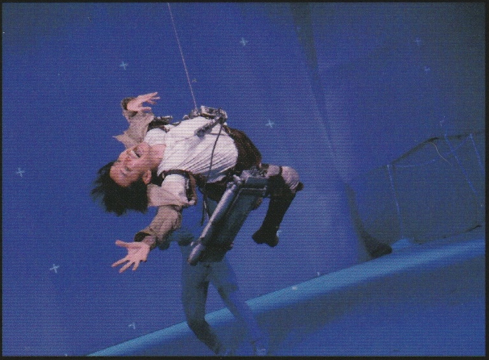




ラスト、爆風で飛ばされるエレンもワイヤー吊りで撮影。


ミカサ。この態勢で飛ぶのは重労働だ。


吊られている役者の視線はこんな感じ。この高さはかなりコワい。

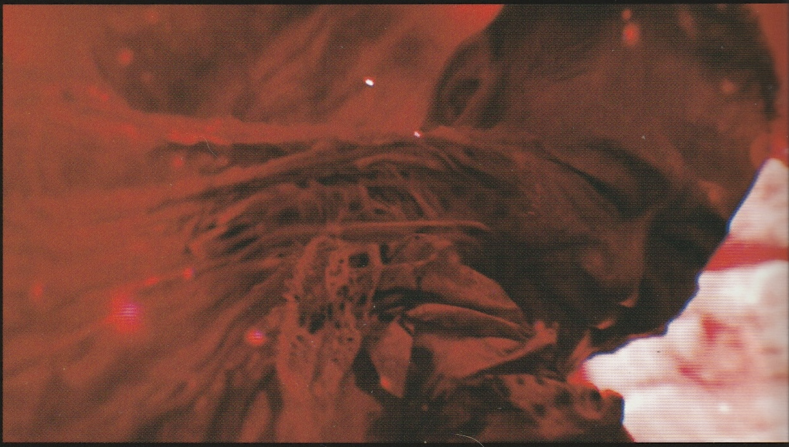

後篇ではエレンと和解して、ジャンも活躍するのだが……。


こちらは剣を胸に突き刺した変身シーンのシキシマ。

※前篇のメイキング写真も含みます。

















STAFF

原作：諫山創

1986年生まれ、大分県出身。小学校低学年の頃、偶然観た映画『フランケンシュタインの怪獣 サンダ対ガイラ』（本多猪四郎監督／66）に影響を受ける。高校時代から漫画家を志し、福岡の漫画専門学校に入学。専門学校在学中の2006年に、東京の出版社への漫画持ち込み旅行を敢行する。講談社に投稿した約60ページの短編「進撃の巨人」が「週刊少年マガジン」のMGP（マガジングランプリ）佳作に選ばれ、これを機に上京。以後、数本の読み切りを執筆し、08年には「HEART BREAK ONE」で第80回週刊少年マガジン新人漫画賞特別奨励賞受賞。また同年、「orz」で第81回週刊少年マガジン新人漫画賞に入選し、同作で「マガジンSPECIAL」によりデビューを果たす。09年9月の「別冊少年マガジン」から「進撃の巨人」を連載し、11年には同作で第35回講談社漫画賞少年部門を受賞した。

特撮監督：尾上克郎

1960年生まれ、鹿児島県出身。85年、㈱特撮研究所に参加、操演技師を経て、テレビ朝日ドラマ「ブルースワット」（92）で特撮監督デビュー。93年より、デジタルエフェクト監督を兼任する。やがて特撮監督／セカンドユニット監督として多数の作品に参加。主な作品に、『白痴』（手塚眞監督／99）、『陰陽師/陰陽師II』（滝田洋二郎監督／01・03）、『戦国自衛隊1549』（手塚昌明監督／05）、『西遊記』（澤田鎌作監督／07）、『私は貝になりたい』（福澤克雄監督／08）、『死刑台のエレベーター』（緒方明監督／10）、『太平洋の奇跡－フォックスと呼ばれた男－』（平山秀幸監督／11）等。樋口真嗣監督作品では『日本沈没』（06）、『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』（08）、『巨神兵東京に現わる』（12）、『のぼうの城』（12）がある。

脚本：渡辺雄介

1979年生まれ。千葉県出身。早稲田大学第一文学部演劇映像専修在学中に脚本家デビュー。主な作品に『２０世紀少年』シリーズ（堤幸彦監督／０８－０９／共同脚本）、『GANTZ』2部作（佐藤信介監督／10－11）、『ドラゴンボールZ　神と神』（細田雅弘監督／13）、『ガッチャマン』（佐藤東弥監督／13）、『MONSTERZ モンスターズ』（中田秀夫監督／14）、『映画ST 赤と白の捜査ファイル』（佐藤東弥監督／15）、『ジョーカー・ゲーム』（入江悠監督／15）、ドラマ「ブラッディ・マンデイ」（08・10／TBS）、「ST 赤と白の捜査ファイル」（14／NTV）などがある。

音楽：鷺巣詩郎

1957年生まれ。東京都出身。78年、Jazz-FusionグループT-SQUARE の1stアルバムにて編曲家デビュー。79年にはアルバム『EYES』にて、ソロ・アーティストとしてデビュー。以降、作曲家、編曲家、プロデューサーとして数多くのレコード制作に参加。小泉今日子やジャニーズ関連の男女アイドルから、今井美樹、広瀬香美、クライズラー＆カンパニーまで、幅広いジャンルのアーティストを手がける。また、TV（「笑っていいとも」）、映画（『あぶない刑事』）、アニメ（『機動戦士ガンダム』）、ゲーム（「ファイナルファンタジー」）など、あらゆるメディアの音楽を手がけ多くのヒットを世に送り出す。全国競馬場の「入場行進曲」「ファンファーレ」も鷺巣作品である。90年より欧州に活動の場を広げ、94年に英国人プロデューサーMartin Lascelles、Mike Wyzgowski と MASH を結成。同年フランス・パリにクラブ SHIRO 開店。パリにおけるクラブカルチャーの礎を作った。96年、Ro-JAMレーベルを日英で設立。01年『MUSA』では日本人として初めて韓国映画の音楽を手がけるなど、さらにワールドワイドに活動を展開。社会現象となったアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』の音楽、MISIAや平井堅などのプロデュース等、37年間ずっと第一線で活躍している。ソロ・アーティストとしても『SHIRO'S SONGBOOK』シリーズ、『EVANGELION』アレンジシリーズを、2本立でレギュラーリリース中である。

撮影：江原祥二（J.S.C.）

1955年生まれ、京都府出身。『くノ一忍法帖　劇場版　自来他秘抄』（津島勝監督／95）にてキャメラマンとしてデビュー後、映画、テレビと幅広く活躍。近年の作品に『鴨川ホルモー』（本木克英監督／09）、『キラーヴァージンロード』（岸谷五朗監督／09）、『ふたたび swing me again』（塩屋俊監督／10）、『テルマエ・ロマエII』（武内英樹監督／14）、『超高速！参勤交代』（本木克英監督／14）などがある。樋口真嗣監督作品では『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』（08）、『のぼうの城』（12／共同撮影）を手がけている。

照明：杉本崇

1959年生まれ、岐阜県出身。『明るくなるまでこの恋を』（大森一樹監督／99）にてデビュー。主な担当作品に、『この世の外へ　クラブ進駐軍』（阪本順治監督／03）、『魔界転生』（平山秀幸監督／03）、『IZO』（三池崇史監督／04）、『憑神（つきがみ）』（降旗康男監督／07）、『闇の子供たち』（阪本順治監督／08）、『座頭市THE LAST』（阪本順治監督／10）、『のぼうの城』（犬童一心、樋口真嗣共同監督／12）、『北のカナリアたち』（阪本順治監督／12）、『テルマエ・ロマエII』（武内英樹監督／14）などがある。

美術：清水剛

1960年生まれ、神奈川県出身。主な美術担当作品に『EUREKA ユリイカ』（青山真治監督／00）、『ウォーターボーイズ』（矢口史靖監督／01）、『ローレライ』（樋口真嗣監督／05）、『東京公園』（青山真治監督／11）、『ロボジー』（矢口史靖監督／11）、『BRAVE HEARTS 海猿』（羽住英一郎監督／12）、『綱引いちゃった！』（水田伸生監督／12）、『リアル～完全なる首長竜の日～』（黒沢清監督／13）、『真夏の方程式』（西谷弘監督／13）、『共喰い』（青山真治監督／13）、『ルームメイト』（古澤健監督／13）、『抱きしめたい』（塩田明彦監督／14）、『ニシノユキヒコの恋と冒険』（井口奈巳監督／14）、『予告犯』（中村義洋監督／15）、『ラブ＆ピース』（園子温監督／15）がある。

録音・整音：中村淳

1955年生まれ、東京都出身。主な録音担当作品に『オーディション』（三池崇史監督／00）、『突入せよ！あさま山荘事件』（原田眞人監督／02）、『青の炎』（蜷川幸雄監督／03）、『あずみ』（北村龍平監督／03）、『あしたのジョー』（曽利文彦監督／10）などがある。樋口真嗣監督作品は『ローレライ』（05）、『日本沈没』（06）、『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』（08）で録音を担当。また近年は『十三人の刺客』（10）、『愛と誠』（12）、『悪の教典』（12）、『藁の盾』（13）、『風に立つライオン』（15）など、三池崇史監督作品のほとんどを担当している。

録音：田中博信

録音の本田孜に師事し、技師に。映画の主な担当作品に、『腐女子彼女。』（兼重淳監督／09）、『犬飼さんちの犬』（亀井亨監督／11）、『荒川アンダー ザ ブリッジ THE MOVIE』(飯塚健監督／12)、『人生、いろどり』（御法川修監督／12）、『劇場版 私立バカレア高校』（窪田崇監督／12）、『リトル・マエストラ』（雑賀俊郎監督／13）、『大人ドロップ』（飯塚健監督／14）、『リトル・フォレスト』２部作（森淳一監督／14・15）、『シャンティ デイズ 365日、幸せな呼吸』（永田琴監督／14）がある。

扮装統括：柘植伊佐夫

1960年生まれ、長野県出身。映画、ドラマの人物デザイナーとして、多くの作品のキャラクターデザイン、衣裳デザイン、ヘアメイクデザインを手がける。主な作品には『拘束のドローイング９』（マシュー・バーニー監督／05）、『おくりびと』（滝田洋二郎監督／08）、『十三人の刺客』（三池崇史監督／10）、『寄生獣』２部作（山崎貴監督／14・15）、NHK大河ドラマ「龍馬伝」（10）、「平清盛」（12）など。また、『喰女　―クイメ―』（三池崇史監督／14）では、第９回アジア・フィルム・アワード衣裳デザイン賞を受賞。

特撮美術：三池敏夫

1961年生まれ、熊本県出身。1984年に（株）特撮研究所でキャリアをスタート。特撮美術を担当した主な作品には、映画『ゼイラム』（雨宮慶太監督／91）、平成『ガメラ』シリーズ３部作（金子修介監督／95・96・99）、『男たちの大和』（佐藤純彌監督／05）、『日本沈没』（樋口真嗣監督／06）、『隠し砦の三悪人THE LAST PRINCESS』（樋口真嗣監督／08）、『ハッピーフライト』（矢口史靖監督／08）、『巨神兵東京に現わる』（樋口真嗣監督／12）、『のぼうの城』（犬童一心、樋口真嗣共同監督／12）など。TV「大魔神カノン」（10／TX）、映画『ウルトラマンサーガ』（おかひでき監督／12）では特技監督を担当している。

特殊造型プロデューサー：西村喜廣

1967年生まれ、東京都出身。特殊造型クリエイター、特殊メイクアップアーティスト、映画監督。初監督作品『東京残酷警察』（08）が73もの世界各国の映画祭に出品され、そのうち5つの映画祭で受賞、国際的に注目される。特殊造型を担当した主な作品に、『片腕マシンガール』（井口昇監督／08）、『L change the world』（中田秀夫監督／08）、『冷たい熱帯魚』（園子温監督／11）、『リアル鬼ごっこ』（園子温監督／15）。監督最新作は斎藤工主演『虎影』（15）。

スタントコーディネーター：田渕景也

1973年生まれ、東京都出身。20歳でアメリカのTVドラマ「パワーレンジャー」にスタントマンとして参加。その後、殺陣師、スタントコーディネーターとして各方面で活躍。主な担当作品に、映画『ラストサムライ』（エドワード・ズウィック監督／02）、『十三人の刺客』（三池崇史監督／10）、『マイ・バック・ページ』（山下敦弘監督／11）、『のぼうの城』（犬童一心、樋口真嗣共同監督／12）、『少年H』（降旗康男監督／13）、『HK／変態仮面』（福田雄一監督／13）、『女子ーズ』（福田雄一監督／14）、『キカイダー REBOOT』（下山天監督／14）、TVドラマ「逃亡者」（04／TBS）、「ブラッディ・マンデイ」（08・10／TBS）などがある。

編集：石田雄介

1977年生まれ、神奈川県出身。多摩美術大学美術学部卒業後、オフィスクレッシェンドに入社。2012年に『モテキ』（大根仁監督）で第35回日本アカデミー賞優秀編集賞を受賞し、一躍注目のクリエイターとなる。翌年には『ナオト・インティライミ冒険記 旅歌ダイアリー』（13／監督・編集）で劇場映画監督としてもデビュー。その他に、TVドラマ「モテキ」（10／TX／編集）、「まほろ駅前番外地」（13／TX／編集）、「ノーコン・キッド～ぼくらのゲーム史～」（13／TX／５話、６話演出）、また嵐、AKB48、N'夙川BOYSの映像作品を手がけるなど、幅広く活動している。

テクニカルプロデューサー：大屋哲男

1957年生まれ、埼玉県出身。テクニカルプロデューサー、VFXプロデューサー、ポストプロダクションプロデューサーとして数多くの作品を手がける。主な作品として、『戦国自衛隊1549』（手塚昌明監督／05）、『ステキな金縛り』（三谷幸喜監督／10）、『アンダルシア 女神の報復』（西谷弘監督／11）、『プラチナデータ』（大友啓史監督／13）、『MIRACLE デビクロくんの恋と魔法』（犬童一心監督／14）、『ジョーカー・ゲーム』（入江悠監督／15）など。樋口真嗣監督作品は『ローレライ』（05）、『日本沈没』（06）、『隠し砦の三悪人 THE LAST PRINCESS』（08）、『巨神兵東京に現わる』（12）、『のぼうの城』（12）を手がける。

VFXスーパーバイザー：佐藤敦紀

1961年生まれ、静岡県出身。イマジカ特撮映像部を経て、TMA1所属のスーパーバイザーに。その他主な作品に『アヴァロン』（押井守監督／01）、『イノセンス』（押井守監督／04）、『CUTIE HONEY キューティーハニー』（庵野秀明監督／03）、『のだめカンタービレ最終楽章』（武内英樹監督（前編）川村泰祐監督（後編）／09・10）、『GARM WARS The Last Druid』(押井守監督／公開未定)など。樋口真嗣監督作品は『ローレライ』（05）、『日本沈没』（06）、『隠し砦の三悪人THE LAST PRINCESS』（08）、『巨神兵東京に現わる』（12）、『のぼうの城』（12）にVFXスーパーバイザーとして携わる。

VFXスーパーバイザー：ツジノミナミ

1973年生まれ、東京都出身。（有）マリンポスト、モーターライズを経て、2014年よりTMA1所属。主な作品に、『のだめカンタービレ最終楽章』（武内英樹監督（前編）川村泰祐監督（後編）／09・10）、『プラチナデータ』（大友啓史監督／13）、『図書館戦争』（佐藤信介監督／13）等。また樋口真嗣監督作品では『ローレライ』（05）、『日本沈没』（06）、『隠し砦の三悪人THE LAST PRINCESS』（08）、『のぼうの城』（12）に携わる。

音響効果：柴崎憲治（J.S.A.）

1955年生まれ、埼玉県出身。精緻なサウンドデザインに定評のある、音響効果技師の第一人者。代表作は『Shall we ダンス？』（周防正行監督／96）、『御法度』（大島渚監督／99）、『オーディション』（三池崇史監督／00）、『バトル・ロワイアル』（深作欣二監督／00）、『Dolls』（北野武監督／02）、『世界の中心で、愛をさけぶ』（行定勲監督／04）、『ALWAYS 三丁目の夕日』（山崎貴監督／05）など数多い。近作に『風に立つライオン』（三池崇史監督／15）、『映画 暗殺教室』（羽住英一郎監督／15）、『龍三と七人の子分たち』（北野武監督／15）、『THE NEXT GENERATION パトレイバー 首都決戦』（押井守監督／15）などがある。



三浦 春馬

長谷川 博己

水原 希子

本郷 奏多

三浦 貴大

桜庭 ななみ

松尾 諭

・

石原 さとみ

・

ピエール 瀧

國村 隼

草彅 剛

細貝 圭	大沢ひかる	青柳 尊哉
伊藤 裕一	児玉 拓郎	佐藤 亮太
杉原 枝利香	清野 菜名	とちおとちる
豊田 茂	中村 尚輝	中山 孟
中 泰雅	永澤 伶門	鉢嶺 杏奈
堀田 祥子	山本 啓之	

NAO	遊木 康剛	荒川 真
小松 義夫	屋敷 紘子	橋本 まつり
ナガセケイ	暁	芦原 健介
井口 昇	石川 ともみ	石原 仁志
碓井 英司	大久保 了	岡部 恭子
おむすび	神田 ホイ	小林 優太
後藤 健	笹野 鈴々音	ジャスティス岩倉
仲 義代	成瀬 労	難波 一宏
原 勇弥	春木 生	町山 優士
三島 ゆたか	物袋 桃子	山下 大輔
YOSHI	デモ 田中	アレックス・バイエ
沢 隆道	多田 頼満	デイビット・ヘニグマン

笠原 紳司	赤木 悠真	浦野 博士
熊谷 修平	塩川 渉	田中 仁
三宅 克治	村本 明久	保利 ゴメス
末吉 司弥	西 泰平	桑原 誠
信弥	増本 健一	トニー摩周湖
石川 健一	広兼 敬一	神谷 誠

緒川 たまき

KREVA

渡部 秀
水崎 綾女
武田 梨奈
神尾 佑

野村 修一	上野 蒼真	猪鼻 ちひろ
川勝 折れ木	八木 さおり	石田 剛志
小野瀬 侑子	富岡 由紀子	長谷部 浩幸
越 康広	犬童 一心	上野 耕路

【スタント】

荒川 真	遊木 康剛	帯金 伸行	関田 安明
佐久間 一禎	南辻 史人	谷本 峰	杉口 秀樹
石原 有梨	菅原 将暉	坂手 透浩	高嶋 宏一郎
高野 ひろき	尾崎 一彦	矢島 一憲	Velo 武田
花田 奈美	じゃーじー真樹糸洲	尾崎 由記子	飯田 愛美
下川 真矢	中山 甲斐	大西 雅樹	松上 順也

ボランティアエキストラのみなさん

製作 市川 南
鈴木 伸育

共同製作 中村理一郎
原田 知明
堀 義貴
岩田 天植
弓矢 政法
髙橋 誠
松田 陽三
宮田 謙一
吉川 英作
宮本 直人
千代 勝美

原作 諫山 創
「進撃の巨人」(講談社「別冊少年マガジン」連載中)

脚本 渡辺 雄介
町山 智浩

エグゼクティブ・プロデューサー 山内 章弘

プロデューサー 佐藤 善宏

プロダクション統括 佐藤 毅
城戸 史朗

ラインプロデューサー 森 賢正

特撮監督 尾上 克郎

撮影 江原 祥二

照明 杉本 崇

美術 清水 剛

録音 整音 中村 淳
録音 田中 博信

扮装統括 柘植 伊佐夫

装飾 髙橋 光

スタントコーディネーター 田渕 景也

特殊造型プロデューサー 西村 喜廣

編集 石田 雄介

テクニカルプロデューサー 大屋 哲男

VFXスーパーバイザー 佐藤 敦紀
ツジノミナミ

音響効果 柴崎 憲治(JSA)

スクリプター 河島 順子

助監督 足立 公良

製作担当 斉藤 大和

監督助手	市原 直 / 工藤 将亮 / 中川 和博 / 有馬 達之介
演出部応援	是安 祐 / 錦戸 健太郎
技術コーディネーター	平良 榮章
Bカメラ	市川 修
撮影助手	伊藤 俊介 / 森口 大督 / 上野 達也 / 猪本 太久磨 番匠 道人 / 平賀 敬人
照明助手	渡辺 昌 / 増田 靖志 / 村田 博志 / 近松 光 手塚 毅 / 折田 卓也 / 藤井 聡史
照明部応援	光山 直樹 / 北村 憲祐 / 南園 智男 / 加藤 桂史
録音助手	反町 憲人 / 岡本 祐樹 / 西川 恵夢
録音部応援	豊田 真一 / 田辺 正晴
美術助手	大西 英文 / 長島 由明 / 岩井 憲 / 佐藤 千夏子 田中 直純 / 小林 楽子 / 服部 隼士
美術部応援	松永 桂子 / 三崎 茉莉子
美術進行	鑵和田 正樹
大道具組付	荻須 雄介
大道具	加藤 千博 / 前田 正晴 / 長嶋 章志 宇津木 一郎 / 根岸 良多
塗装	飯島 武士 / 佐藤 四郎 / 秋山 滋樹
建具	木村 真之
造園	白井 誠
鉄道具	大澤 克俊
オープンセット美術製作	大枝 輝生
劇中壁画製作	鈴木 友唯・武田 幸絵 (POKKE)
装飾・小道具	奥 利暁 / 渡辺 伸明 / 池田 亮平 綿木 絵里香 / 大谷 直樹
装飾部応援	石田 満美 / 北村 陽一 / 岩井 健志 / 鈴木 仁 小林 美智子 / 邊母木 京子 / 武富 洸斗 / 秦 奈津子 大沢 一実 / ジョン・スピン
イメージボード	丹治 匠
デザインワークス	田島 光二
デザインワークス	竹谷 隆之
デザインワークス	貞本 義行
超大型巨人原型協力	安藝 貴範
巨人変身イメージ協力	生頼 範義 / オーライタロー
衣裳デザイン	三田 真一(制服) / 玉置 博人(市民) / 柘植 伊佐夫(コンセプト)
衣裳	千代田 圭介 / 濱中 美衣 / 小松 沙和
衣裳製作	櫻井 利彦 / 川上 登 / 柳井 康正
衣裳アシスタント	立花 文乃 / 松崎 彩子 / 内藤 克幸

縫製 中村 信介 / 三上 啓子 / 川口 雅代 / 佐藤 由香
松本 礼奈 / 加藤 明利 / 野口 史恵 / 森 亮介
衣裳部応援 野田知奈津 / 岩崎千葉津 / 榛葉 洋子
ヘア・メイク 外丸 愛 / 荒木 美穂 / 古川なるみ
ヘア・メイク助手 荻野 さおり
ヘア・メイク応援 佐野真知子 / 松本 かおり / 風間 啓子
髭製作(諏訪太郎) SAKIE.(CUBE)
特殊造型 奥山 友太 / 西脇 直人
乾 貴志 / 中山 健児 / 大河内 大
特殊メイク 梅沢 壮一 / 下畑 和秀
特殊造型助手 伊礼 博一 / 楠 健吾 / 佐々木康恵 / 吉田 優子
上濃 匡代 / 吉田 茂正 / 大城 北斗 / 森山 瑞枝
飯田 文江 / 岡田 槙 / 松田紗也香 / 保坂 直紀
吉川 学 / 中村 拓郎 / 中村 健治 / 石田 優子
吉川 公子 / 中西 桂子 / 千葉麻衣子 / 金井 聡
津金 純多 / 磯末 幸豪 / 仲澤 一平 / 山本 早紀
特殊メイク助手 亀山 夏美 / 椋梨 浩之 / 加藤 正人
桐原 基人 / 杉本 綾子 / 津路 温子
特機 度会 誠司
特機助手 中村 龍介
特機部応援 田岸 武将 / 石塚 新 / 佐藤 良太
操演 羽鳥 博幸 / 宇田川幸夫 / 高見澤利光
スモークとスチーム 横井 豊
アクションコーディネーター 江澤 大樹
ワイヤースタントコーディネーター 川澄 朋章 / 雲雀 大輔
ガンエフェクト 納富貴久男 / 田渕 寿雄 / 近藤 力 / 片岸 雅弘
キャスティングプロデューサー 南 明日香
エキストラ担当 山口陽一郎 / 楊 熙芸
軍事指導 越 康広 / 長谷部浩幸 / 金子 昌弘 / 津田 麻耶
ピアノ指導 原口沙矢架
スポーツトレーナー 富岡由紀子 / 後藤 直美
医療看護 須藤たえこ / 田平 豊子
衣裳取材協力 能澤 慧子
アラビア語翻訳 メクダシ・カリル
編集助手 辻田 恵美
編集部応援 菊池 智美
音響効果助手 松浦 大樹 / 野村 みき / 赤澤 勇二
Foley Editer 大河原 将 / 井上奈津子
Foley Artist 勝亦 さくら / 大塚 智子
スタジオコーディネート 牛房 修一 / 中島 剛 / 會田 望
立川 千秋 / 西野尾貞明
スタジオエンジニア 石井 秀明
スタジオアシスタント 藤島 敬弘
テクニカルサポート 菊地 秀穂 / 越 真一郎
タイトルロゴデザイン 下山 隆
タイトル 大槻 彩乃
ナレーション協力 えのもとぐりむ
メインタイトル協力 増田 朋子
企画協力 森田 浩章 / 菅原喜一郎
川窪慎太郎 / 永盛 拓也
宣伝プロデューサー 江上 智彦
宣伝 三浦 英明 / 大竹 隆道 / 増田麻紀絵
佐野 昭平 / 白﨑 誠治 / 西村 公佑
佐藤 涼 / 西﨑 洋平 / 村川 宏樹
タイアップ 豊田 幸宏 / 山口 泰弘 / 吉川 哲矢
宣伝協力 北岡 森生 / 上田 径 / 河原井勇樹
スチール 佐藤 芳夫
メイキング 島崎 淳 / ミヤモトタダヨシ / 遠藤 大介
予告編演出 里 謙二郎 / 瀧澤 逸美
予告編制作 加藤 悦子
ポスターデザイン 前田 亮 / 柳原 康之 / 太田 賢一
三上 宏樹 / 桐原 泰造
グラフィックフォトグラファー 小林 敏伸 / 藤本 伸吾
オフィシャルサイト制作 後藤 郡宏 / 渡辺 裕一 / 山崎 憲一
ケータリング 佐藤 大輔 / 伏見 英寿 / 鵜殿 益充
車輌 川畑 洋明 / 袴田 明男 / 佐藤 学
池内 薫 / 深澤 修治
製作主任 鍋島 章浩
製作進行 平野 蔵人 / 船田 智 / 日出嶋伸哉 / 比良岡弘雅
伊藤 知啓 / 山本 航平 / 鈴木 泰子
オープンセット担当 岩谷 浩
製作車輌 花山 康大 / 千田 英樹 / 藤野 尚美 / 桜井 勉
製作部応援 石川 行伸 / 高萩 涼太 / 森泉 祐弘
中間 真 / 谷口 昭仁 / 木村 明子
磯野 淳子 / 佐藤 香織 / 木村 有美
制作管理 大槻 厚史 / 海老原麻里
製作経理 後藤 弘樹 / 近藤 睦朗

【特撮セカンドユニット】

撮影 鈴木 啓造 桜井 景一

照明 小笠原篤志

美術 三池 敏夫

操演 関山 和昭

スクリプター 黒河内美佳

助監督 中山 権正

監督助手 上田 倫人
撮影助手 内田 圭 / 関口 洋平 / 橘 佑樹
撮影部応援 岡本 純平
VE 佐々木基成
照明助手 朝井 功 / 平井 匠 / 中尾 愛 / 北村絵里衣
美術助手 原島 徳寿 / 梶 政幸 / 松浦 芳 / 髙橋 一
大塚 光咲 / 石井那王貴
美術部応援 好村 直行 / 北村麻里子 / 福島 彰夫 / 鶴田 智也
大道具組付 坪井 一春
大道具 斉藤 直樹 / 百瀬 久寿
鉄骨躯体製作 坂田 仁史 / 丹 大輔
鉄骨躯体制御 上松 盛明 / 山下 由晃
美術進行 平井 治郎
美術部見習い 渡邊 響 / 渡邊 智耶 / 吉田真理奈 / 星野 萌美
操演助手 中山 亨 / 巻木 良孝 / 和田 宏之 / 黒田 政紀
操演部応援 寺門 勇 / 中條 勝美 / 青木 貴之
特殊造型 JIRO / こまつよしお / 甘利 大輔 / 浮田 剛士
特殊メイク 百武 朋

アニマトロニクス 奥山 哲志
デジタル造型 小川 義道 / 日暮 末 / 新谷 剛生 / 佐々木勇哉
三輪 健夫 / 安藤 彦恵 / 渡辺 禎二 / 三輪 健太
特殊造型助手 羽根 亨 / 沼崎 勝巳 / 宇田川 祐 / 黒澤津勝大
須賀 寛子 / 中西 桂子 / 遠藤 麻衣 / 佐久間弥生
関 麻里 / 北落香奈子 / 中込 麻依 / 岡田 悠助
中村 彩夏
特殊メイク助手 並河 学 / 髙田 千央 / 各務 未紗 / 河野真起子
ミニチュア製作 岩崎 憲彦 / 寺井 雄二 / 樹下 佳 / 伊原 弘
佐藤 祐一 / 井上 敦 / 高屋 文治 / 市原 俊成
寒河江 弘 / 田中玲伊子 / 那須野洋平 / 蔦岡 昭二
臼倉保奈美 / 池田 美生 / 梶 典史 / 中原 佑典
古川 満 / 吉田 俊介 / 八木 将勝 / 島田 知樹
針尾 順一 / 藤吉 信暁 / 阿部 達也 / 倉橋 正幸
桑島 健一 / 上村 邦賢 / 佃 博之 / 髙橋 洋史
三鈷 千恵 / 片山千寿子
巨人アーム・リグ製作 上松 盛明 / 山下 由晃 / 相内 修一 / 田中 悠一
桂 勝太 / 上松 浩之 / 今川亜衣子 / 小野寺 祥
特機 佐川 敬一 / 安藤 唯
演技事務 篠﨑 恵
製作主任 三松 貴
製作進行 由岐 実
スチール 佐藤慎太郎
メイキング 清洲 昇吾 / 井野口功一

音楽 鷺巣 詩郎

主題歌
「SOS」
SEKAI NO OWARI
作詞：Saori 作曲：Fukase
編曲：SEKAI NO OWARI / Ken Thomas 英補作詞：Nelson Babin-Coy
(TOY'S FACTORY)

劇中使用曲
「The End of the World」
Skeeter Davis
作詞・作曲：Sylvia Dee / Arthur Kent
℗1962 Sony Music Entertainment

オリジナル・サウンドトラック
(SPACE SHOWER MUSIC)

音楽プロデューサー 北原 京子
音楽編曲 鷺巣 詩郎 / 天野正道
上野 耕路 / CHOKKAKU
音楽エディター 清水 和法
音楽プロデューサー補 成川沙世子
音楽協力 佐藤 千恵

DI

ピクチャーエレメント

DIプロデューサー / カラーグレーダー 齋藤 精二
フィニッシングエディター 大竹 航 / 谷田 秀幸
DIT 渡辺 卓人
DIアシスタント 島 健太郎
システムエンジニア 江畑 勝
レンタルサービス 原田 俊弥 / 髙橋 航
ポスプロ製作デスク 加用 梨恵 / 宮下 果代

VFX

TMA1

コンポジット 梅脇かおり
VFXアシスタント 松尾 駿 / 塩川 和磨 / 碓井 愛
マネージメント 大黒 宇航

モーターライズ

CGIディレクター 山本 健介
コンポジット 豊岡 由之 / 桑原 大輔 / 白尾 清学
3DCG&コンポジット 福嶋瞬カルロス / 瀬川 信康 / 山内 拓人
渡部 韻 / 鈴木 朗 / 田口 清隆
3DCG 川手 景太 / 上村勇一郎 / 庄子 雅人 / 荒井 栞花
マットペイント 瀧野 薫
ロトスコープ 多田 愛美 / 平野 由唯 / 朝日菜穂子 / 島本 薫心
佐藤 颯 / 井戸 博善 / 多々良美穂 / 菅生 侑美
杉浦 望
マネージメント 富澤 睦夫

イマージュ

プロデューサー 古川 裕一
CGIディレクター 矢崎 悟
デザイナー 滝口 佑樹
清水 昭仁
須佐 優美
プロジェクトマネージャー 新井豪二郎
谷口 和彦

白組

VFXプロデューサー 井上 浩正
VFXスーパーバイザー 岩本 晶
CGスーパーバイザー 伏見 剛
コンポジター 岸 紘行 / 黒木 鷹 / 髙橋 良幸 / 小林 晋悟 / 中山 剛志
吉川 剛生 / 舟橋 奨 / 小高 慶人 / 大久保榮真 / 笠原 由起
3DCG&コンポジター 上西 琢也
3DCG 田中 慎二 / 江口 光男 / 湊谷 大介 / 辻 知宏 / 新堀 巧 / 小島 良介
エフェクト 三宅 真司 / 石田 翼
システムエンジニア 有森 友行 / 八木 大輔 / 杉山 隆志 / 鈴木 勝
アシスタントプロデューサー 大野 昌代

マリンポスト

VFXスーパーバイザー 諸星 勲
マットペイント 岩本麻依子 / 栗林 茉由 / 岡崎 透葉 / 亀井 清明
コンポジット 松元 遼 / 今井 友貴 / 木佐木なつ子 / 山下 武昭
田中 聡美 / 大槻 直貴 / 高田 理生 / 千葉 英樹
3DCG 荒川新一郎 / 石貝 怜子 / 堀尾 知徳 / 桑本 祥一
プロダクションマネージャー 遠藤 美香
コーディネイト 田中 貴志

SPADE&Co.

VFXプロデューサー　小坂 一順
VFXディレクター　白石 哲也
マットペイント　木川 裕太
VFXコンポジッター　杉本 篤 / 中野 陽仁
正司 大和 / 青山 ひとみ
デジタルアーティスト　河野 拓 / 賀山 淳
ロトスコープ　小見 幸太 / 三浦 貴大
井上 純二

VFXPRESS.ASIA

VFX・エグゼクティブ・プロデューサー　土屋 努
VFXプロデューサー　結城 崇史
VFXスーパーバイザー　進 威志
LEE SEUNG HYUN
シニア・コンポジット・スーパーバイザー　シニア・VFXコーディネーター　美佐田 幸治
コンポジット・スーパーバイザー　LEE HYO JIN
VFXコーディネーター　LEE BYUNG YOON
深瀬 雄介
シニア・コンポジッター　護摩堂 雅子
高波 千恵子
PARK CHUL HONG
コンポジッター　遠藤 眞一郎
KIM SEUNG HO
KIM YOUNG HWA
鈴木 毅
SON SEON YOUNG
PARK YU JUNG
RYU AH YOUNG

Annex Digital, Inc.

プロダクションプロデューサー　若林 哲平
プロダクションディレクター　高岡 昌生
マネージャー　関 崇臣
コンポジター　康 育娇
齐 静伟
コーディネーター　橋本 公行

テラバイト

CGディレクター　谷 直也
テクニカルアーティスト　Jonathan Nolan C.Evangelista
デジタルアーティスト　渡辺 聖仁
John Leo P.Ruin
Mark Andrei Ylagan
モデリングアシスト　梶谷 尚也
宮沢 駿輔
プロダクションプロデューサー　板橋 貴之

Rebellion VFX

VFXアーティスト　格内 俊輔 / 水野 正毅
佐藤 友哉 / 白垣 絵夢
コンポジター　齋 裕幸 / 村田千登志
野口 達弘 / 石崎 考栄
太田 貴寛
プロダクションマネージャー　荒木 洋平

Toneplus Animation Studios

Toneplusスタジオプロデューサー　Bernard Edlington
テクニカルスーパーバイザー　David Lin
プロジェクトマネージャー　近藤 和之
VFXアーティスト　入木 茂
翻訳者　Lisa Coffman
アシスタント　津坂 恵

StudioGOONEYS

VFXコンポジッター　米田 貴充
上田 穂高

ランドック・スタジオ

ディレクター　木村 明彦
プロデューサー　渡邊 健二
VFX　磯部 兼士 / 稲見 敬輔
山口 哲也 / 蔡 伯崙
栢原 竜太
アシスタント　前川 知範 / 小松 健

アバン

プロデューサー　藤井 善美 / 高畠 宏尚
3DCGデザイナー　山本 慧

Fude.

マットペイント&コンポジット　江場 左知子

デザインコンビナート

3DCG　櫻井 克彦

アーティストゥリー・メディア

VFX　斉藤 隆明
和田 真弥

スタジオ・バックホーン

VFXプロデューサー　鹿角 剛
VFXディレクター　村上 優悦
シニアVFXアーティスト　麻田 哲史 / 佐々木 一樹

アンダーグラフ

VFXディレクター　小林 敬裕
VFXアーティスト　佐々木良太 / 石井 俊行
吉澤 一久 / 林 潔
田辺 正章
デジタルアーティスト (Sultamedia FX)　Salah Soltane / Pinsuw
Sarah White / Allen Walker
Nick Anderson / Kurt Hanson
Mohammed Rabeea / Tammy Washkow
Omar Wilkins / Joseph Knaff
kirill nagiev / Gareth Maguire
Jill Morris / Nes Pinsuwan
コンポジター　稲葉 成人 / 田村啓一郎 (JUNESEP)
プロダクションマネージャー　津田 千裕

Q-tec / zaxx

VFXcoordinator　照井 一宏
VFXcompositor　山田 隼平 / 宇津川達郎
大嶋 健夫
Technical producer　舘 英広
compositor　藤田 憲史 / 浅野 加奈
末松 啓輔 / 池田 高士
丹羽 健二 / 柴山 佳貴
山森 佳織 / 寺澤 彗
野崎 恵摩 / 道木 一馬
伊地知佑菜 / 大口 実希

M・SOFT

マネージャー　太田 仁美
オペレーター　川田 早紀
石倉遠野保
コーディネーター　藤陵 和貴

PAGODA

プロデューサー　早川 哲司
ディレクター　澤田 元春
コンポジター　大谷 英和
森 淑美
上田 和彦
山川 良子
3DCG　茶谷 崇裕

スタジオ武器屋

CGプロデューサー　浦尾 武利
CGデザイナー　李發 金
張曉 鈴
李超 / 李瑩

tsumiki

CGディレクター　細田 暁史
木村 力也
CGデザイナー　正富 功二
山﨑 亮
CGプロデューサー　今野 麻美

GiFT inc.

VFXプロデューサー　小原 彰夫
VFXラインプロデューサー　三輪泰地朗
VFXディレクター　米谷 啓司
白 智雲
VFXコンポジッター　是松 尚貴
飯田 忠士
名嘉眞 明
マットペイント　宮部 一実
スタジオアシスタント　鈴木 夢麻

RAYLINE STUDIO

ディレクター　安野 友啓
プロデューサー　平本 泰三
VFX　山形 周平
雑賀 正剛

DRAWIZ, Inc.

VFX Superviser　竹内 亮祐
宮台 直也
Digital Artist　中村 昌樹
秋山 一憲
Production Coordinator　齋藤 広之
Producer　大上 敦子

ACW-DEEP

プリビズ　山口 聡
飯塚 龍世

クレッセント

3Dスキャンエンジニア　冨田 元將

KALEID

CGプロデューサー　彦坂 雄二
マットペインター　林 孝之
田中 裕介
中村 世来

Q-tec

ロトスコープ　峰松 明広
近 恵太
遠藤 晴海
北村 大輝
北村 武士
西村 友昭

林デジタル工務店

プロデューサー　林 秀則
コンポジター　島田 友晴

KojiVFX

コンポジター　山口 幸治
正司 大和

PRISMAGE

コンポジター　加世田敬史

シーズクラフト

CGディレクター　立花 大輔
CGアーティスト　斎藤 貴大
酒井 彬
近藤 康洋
小坂 壮一
千田 彩加
佐藤 努
近藤 愛美

シネグリーオ

プロデューサー　藤原 源人
VFX　山中 一也
竹本 宏樹

日本エフェクトセンター

コンポジット　川端 孝
泉谷 修
金井 圭一
小柴 浩
今井 元
原 玉絵
岡 有美
丁 浩
大谷 倫代
松浦美由貴

3D-Studio E-Factory

3DCG　榎本 嘉輝

中塚興業

3D Scanエンジニア　岡部 祐志
大戸 宣寛

オープニングアニメーション制作

KENJI STUDIO

プロデューサー　糸曽 賢志

神風動画

ディレクター　水﨑 淳平
デザインディレクター　鈴木 理恵
背景美術　後藤 翼
演出　石黒 英彦
3DCGモデリング　辻 直希
アシスタントプロデューサー　播磨智菜美
CGIディレクター　野島 嘉平
アニメーション　Seijin Thomas
田村 大悟 / 池田 高志

タイダルウエイヴ

テクニカルアシスト　土肥 武司

Cosaelu

テクニカルアシスト　サソウ シンヤ
現場アシスタント　久保田 亮

美術 装飾 小道具協力

伊藤忠工業ガス株式会社 / 株式会社 世田谷酸素商事 / 株式会社 ジャパンネットワークサービス / ヒラキ株式会社
日本理化学工業株式会社 / SEABEES / 武器屋 / 後藤樹木園 / 春藤 祐志 / 柳 忠之 / 山本 祥子
椎名テント / 株式会社 中田商店 / 宮ヶ瀬コッコパーク / 高津装飾美術 / 京阪商会 / 日邦装飾

衣裳 メイク協力

SQUNABICONA / 有限会社スダ / APOLLO co.,ltd / 株式会社フューチャーブランド
ART NISHIMURA CO.,LTD. / AFFETTO / nju / アトリエ88% / Nadne*TWorkers Co.,LTD
delmano CRAFT / GREEN ltd / 株式会社 GOA / 株式会社ジョーカー / 有限会社 作田縫製
有限会社 ファッション・アイカワ / 浅野カッティング / 有限会社 ファッション・ワールド / 株式会社リーベル / C@ST
HIROSUMI / フジトウ商事株式会社 / 有限会社 カナーレ / Jean Pearl / Dr.Hauschka /
CLINIQUE / shu uemura / KÉRASTASE PARIS / BIODERMA / プロメイク舞台屋　Schwarzkopf PROFESSIONAL

撮影協力

長崎市端島（軍艦島）/ ㈱ 軍艦島コンシェルジュ / 熊本県押戸石の丘 / AP&PP 高萩支社
やすらぎ伊王島 / 長崎バス ターミナルホテル / 東横イン日立駅前 / ホテル日立プラザ / 白木屋旅館
緑山スタジオシティ / メディカルCOCO / イベントプランニング ACE STAGE / 新啓織物 / 米澤製油
NPO長崎 iA3 / NPO法人 押戸石の丘 / NPO法人 たかはぎロケーションサービス / 夢★大地グリーンバレー
NPO法人 しのくぼ / 長崎県フィルムコミッション（JFC）/ くまもとフィルムコミッション（JFC）
長崎県 / 長崎市 / 熊本県 / 南小国町 / 高森町 / 阿蘇市 / 茨城県高萩市 / 千葉県鋸南町
ボランティアスタッフのみなさん

協　力

特撮研究所 / 三和映材社 / APEX / グリフィス / 西村映造 / KoGEN / KiKi inc. / JAP工房
A-L-C / スプリーム・エフェクト / BIG SHOT / アップサイド / STUNT TEAM Gocoo / STUNT JAPAN
ケイスタントフィルム / アルファスタント / ×MA-JAPAN / パリマス / ビッグファイタープロジェクト / PEZ
MAGIC HAND / デフォルメ / アッシュ / こま美術 / LOCUST / 大澤製作所 / 大枝建設 / 吉田美術 / 尚建設
光製作所 / 恵積興業 / 辻野商店 / ドルン / 和泉園 / 河崎組建設業 / 劇団偏執室 / 百武スタジオ
自由廊 / ソイチウム / ケンヨウアート / ミツワエンジニアリング / セレソンアート工房 / Lithmatic
マーブリング ファインアーツ / アップ・アート / ミューロン / studio CAMAC / TOON MART / STUDIO HAVOC
BAY SIDE / mera 泉工医科貿易 / PLASTICMANIA / 中山技研 / 陽光産業 / エム・イー・ユー
C.mo studio / 多摩川クラフト / アスカ・ロケリース / 日産レンタカー / バルクレンタカー / アクティオ
トヨタレンタリース神奈川 / RUSH! / ピクチャーエレメント / アルカブース / TITLE-AYA / 報映産業
gettyimages / Flashback / ARTBEATS / 株式会社 オンザウェイ / 早稲田大学 井上貴文研究室
レンタルのニッケン / エーエス カーシステム / 戯画音 / アシスト / ブリッジリンク / Reallusion / JTB 感動のそばに、いつも。
三交社 / Chunk-Tokyo-Jap / 早稲田大学 安藤紘平研究室 / 早稲田・東宝 芸術科学センター

東宝スタジオ
東宝スタジオサービス　東宝映像美術
東宝コスチューム　東宝ポストプロダクションセンター
東宝ミュージック　株式会社東京現像所

製作プロダクション
東宝映画

製　作
「進撃の巨人」製作委員会

東宝　上田 太地 / 小野田 光 / 臼井 央 / 山田 祥子
講談社　針生 雅行 / 松下 卓也 / 立石 謙介 / 伊藤 洋平
電通　井口 高志 / 蔵本 憲昭 / 前田 章利 / 亀井 美里 / 吉良 俊一郎
アミューズ　納富 聡 / 遠藤 日登思 / 久保 美夏
ホリプロ　菅井 敦 / 菜花 耕平 / 佐藤 貴士
博報堂DYメディアパートナーズ　村田 嘉邦 / 山本 倫生 / 細谷 まどか / 柳本 大毅
柳 貴男 / 中村 太一
ジェイアール東日本企画　相原 勉 / 飯岡 浩司 / 俵 賢太郎 / 鈴木 寿広
KDDI　天野 圭 / 金 山 / 瀧澤 裕美 / 王 妍
読売新聞社　池上 吉典 / 吉池 千絵 / 星 舞子 / 新田 聡美
朝日新聞社　木村 亮 / 菅原 亮 / 濵 忠彦 / 小池 康宏 / 松浦 敬
日本出版販売　小松 賢志 / 根岸 悟 / 白濱 なつみ
GYAO　柳村 努 / 若林 由美 / 上野 剛太郎 / 松田 糸七子
TOKYO FM　石井 博之 / 村上 正光 / 藤村 裕紀 / 古川 一博

監督　樋口 真嗣

映倫 EIRIN 120021

2015年／日本映画／カラー／シネマスコープ／上映時間87分

発行日：2015年9月19日　発行者：大田圭二　発行所：東宝(株)映像事業部　東京都千代田区有楽町1-2-2　編集：(株)東宝ステラ　東京都千代田区有楽町1-5-2
編集協力：佐々木淳　デザイン：山本廣臣　東京リスマチック(株)　印刷所：成旺印刷株式会社　東京都千代田区内神田2-14-6
定価：本体 667円 +税　http://www.toho.co.jp

※価格は全て税込(8%)です。※デザイン・仕様等は変更になる場合がございます。 ※画像は実際の商品と異なってみえる場合がございます。予めご了承お願い致します。

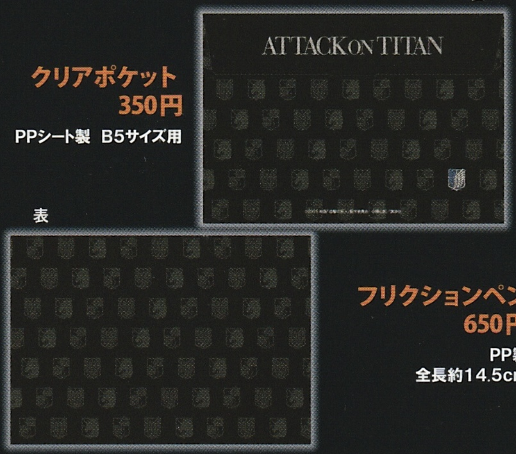
表 裏



3Dクリアファイル 540円

PPレンチキュラー製　A4サイズ用
大迫力で飛び出してくる巨人にびっくりの3Dクリアファイルです

裏 表



クリアポケット
350円

PPシート製　B5サイズ用



フリクションペン
650円

PP製
全長約14.5cm

スナップ
ブレードペン
980円

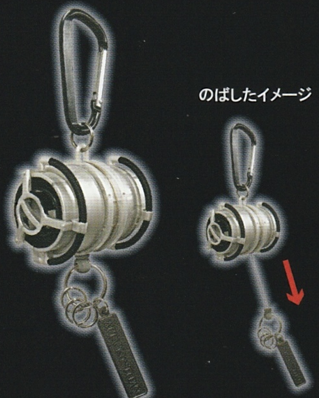
ABS製
全長約17cm
スナップブレード型のペンです



リフレクトチャーム
550円

PVC製　約5.5×7cm
暗いところで光が当たると
「自由の翼」の形に光ります

のばしたイメージ



立体機動リール付きカラビナ 1,200円

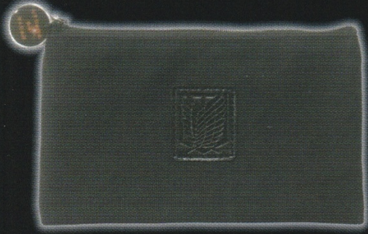
ABS製　リール内蔵　カラビナ付き
ロゴプレート：メタル製　黒メッキ
約5.5×3.5×3.5cm
まるで本物の立体機動装置のようなアイテム！

表 裏



調査兵団のマント 3,200円

ポリエステル製　大人用フリーサイズ　着丈約60cm
劇中でシキシマやエレンが着ていたマントのレプリカ商品です



ポーチ 1,080円

本体：綿＋ポリエステル製
チャーム：ステンレス製　約18×10cm
黒いボディに合皮製のエンブレムワッペンがかっこいい！
大人の一品！



イヤホンジャック
マスコット 850円

チャーム：メタル製
全長約14.5cm



マルチホルダースタンド 1,500円

アクリル製　約13×9cm

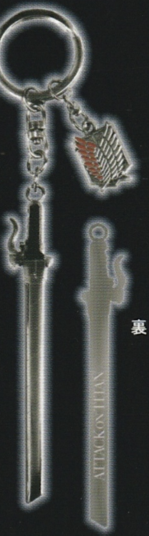
裏 表



マイクロファイバークロス巾着 800円

約10×16cm
エレンたちのコスチュームをイメージしたマイクロファイバーの巾着です
メガネやスマホの画面をきれいに拭き取ることができます

表 裏



調査兵団
スナップブレード
キーホルダー
900円

メタル製　全長約9cm
調査兵団の紋章は
赤verです！

表 裏



マルチモバイルポーチ 1,620円

PU製　約12×21cm　エンブレム刺繍

進撃の巨人 ATTACK ON TITAN エンドオブザワールド

劇場商品通信販売のご案内

お電話でのお申込み
ステラ通販 03-3503-6006
営業時間：月～金（祝日を除く）11～17時

インターネットでのお申込み
ステラ通販 PC・携帯サイト
http：／／www.stellatuhan.com

mgstella

前篇商品も大好評発売中！

※代金は 商品代金 ＋ 配送手数料540円 となります。3,000円以上のお買い上げで配送手数料無料になります。
代金引換の場合は代金手数料が別途かかります。（お電話でのご注文は代金引換のみとなります） また品切れの際はご容赦くださいますようお願い申し上げます。



東宝
4 988104 090812